

3 PEŁNE WERSJE GIER 2xCD
m.in. POLANIE

**WYGRAJ
P-166 MNX!**

CD-ACTION

Numer 05/1998 (24)
Maj 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

cena 13 zł 99 gr

Fighting Force

Fallout
Jedi Knight: Mysteries of Sith
Incoming: Lux et Robur
Książę i Tchórz
Ubik

Silver Shark

ISSN 1426-2916



05

9 771426 291983

Deine Chancen in Deutsch z programem SuperMemo 8

PRODUKT ROKU 1997! Najnowsza wersja
SuperMemo z repetytorium słownictwa
i gramatyki języka niemieckiego.

Advanced English z programem SuperMemo 8

PRODUKT ROKU 1997! Najskuteczniejszy i najobszerniejszy
program przeznaczony do nauki słownictwa i gramatyki
języka angielskiego. SuperMemo pozwoli ci je przyswajać
znacznie szybciej niż inne programy i metody nauki. Pakiet
zawiera na dwóch płytach CD-ROM 40 tys udźwiękowionych
definicji i ćwiczeń. Uznana, posiadająca naukowe podstawy
metoda wspomagania nauki SuperMemo. Możliwość doda-
wania własnego materiału przeznaczonego do zapamiętywania.



Produkt roku 1997

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski,
Marcin Serkies, Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Eukasz Bonczol, Guillaume Charroux
(Francja), Brenda Gurneau (Kanada),
Rob Freeman (USA), Michał Krasnodębski,
Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski,
Andrzej i Patryk Sawicki, Adam Skorupa

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Witold Zagrodny
Prezes zarządu

Jerzy Kucharz
Wiceprezes zarządu

Zbigniew Bański
Dyrektor wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Premierrata

REKLAMA

Agnieszka Biernat
tel. 0602 675019

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Chrząsacz brzmi w trzcinie albo "zajęce na łacie zakochane w biedronce"

Majowe pogwarki Ssaków Naczelnych na łonie przyrody



Zbigniew Bański: Oj, jak miło tak leżeć pod gruszą na dowolnie wybranym boku z notebookiem pod głową i puszką soku...

Jerzy Poprawa: Tak, tak... Jedyny problem to miejsce do ułożenia myszki i Joypada. Strasznie tu nierówno i do tego mrówki wlażą mi do sieci.

Zbigniew Bański: Nie chcesz chyba powiedzieć, że na twoim nowitku, płaskim jak wielkopostny naleśnik, ciekotokrystalicznym i w ogóle szpanerskim laptopiku pajaki uwiły sobie palczynko...

Jerzy Poprawa: Zawsze kiedy mówię "sied", to mam na myśli połączenie z Internetem. Właśnie zamierzałem odpalić Ultime Online za pomocą komórk, kiedy mrówki zaczęły robić sobie karuzelę na twardym dysku. Chyba dam sobie spokój z graniem i sam wyciągnę się z dziełko na tej polanie...

Zbigniew Bański: Polanie, Polanie...? Racja! Przecież to polska gra strategiczna zamieszczona w całości na płytce CD-Action! A my przyszlismy tu, żeby spotkać się z naszymi Czytelnikami! Jegomość, wstawaj z trawy i do roboty!

Jerzy Poprawa: Oops! Serdecznie witamy w majowym numerze Waszego czasopisma. Nazbierało się trochę spraw, to prawda. Po pierwsze: niniejszym ogłaszamy, że nie możemy kontynuować konkursu, w którym Czytelnicy sami sobie wybierają nagrodę w postaci ulubionej gry. Skończyły nam się zapasy zimowe, a poza tym mamy już nowe pomysły, o których przeczytacie w kolejnych numerach CD-Action Tzn. nadal nagradzamy zwycięzców grami (też), ale już na nieco innych zasadach. Po drugie: przedłużamy konkurs na recenzję gry komputerowej. Napływają ciągle dyskiety i aż zał bierze przerywać ten wartki potok...

Zbigniew Bański: To bardzo dobry i humanitarny pomysł. Dajemy Wam szansę do końca roku szkolnego. Wiem, że latem nikomu nie chce się już nic pisać, dlatego w lipcu zaczniemy ocenianie nadesłanych prac. Pamiętajcie jednak, że w połowie lipca będziemy już robić wrześniowy numer czasopisma. Jak z tego wynika - dopiero po zasłużonych wakacjach dowiemy się, kto zarobił sobie na zaszczytne miano Recenzenta CD-Action.

Jerzy Poprawa: A poza tym jest w końcu...

Zbigniew Bański: O tym, co w końcu, to na końcu! Następna ważna sprawa to rubryka sprzętowa. Począwszy od tego numeru będziemy testować dla Was rozmaity sprzęt komputerowy, szczególnie różne zabawki ważne dla gracza, i spróbujemy opowiedzieć Wam szerzej o niektórych tajnikach informatycznych. Tym razem jest trochę ogólnie, ale już w czerwcu znajdziecie tam sporo intrygujących zagadnień. Zastanawialiśmy się też nad...

Jerzy Poprawa: ...wprowadzeniem trzeciego kompaktu?

Zbigniew Bański: Póki co jeszcze nie, ale za to możemy Wam zaproponować solucje do pełnych wersji gier, które zamieszczamy na krążkach. Napiszcie do nas, czy taki pomysł Wam się podoba.

Jerzy Poprawa: Szczególnie podoba mi się, że jest wreszcie...

Zbigniew Bański: Jeszcze tylko dwa słowa. Zamieściliśmy w tym numerze recenzję ciekawej gry, Incoming firmy Rage. Chciałbym poinformować wszystkich, że jesteśmy JEDYNYM polskim czasopiśmie upoważnionym do testowania legalnej kopii tego programu i jako jedyni otrzymaliśmy pisemną zgodę na publikację grającego demo. Wolalbym uprzedzić wszelkie spekulacje na ten temat. Nie chcieliśmy wcale odbierać możliwości recenzji gry innym czasopiśmom, ale producenci Incoming sami wybrali CD-Action do tego celu. Zakładali przy tym, że wszyscy uszanują ich wybór. Czy się nie zawiedli? To prawda, że demo gry z firmy Rage można było ściągnąć z Internetu, ale tylko do prywatnych celów. Natomiast by zamieścić je na CD, potrzebna jest formalna zgoda autorów! Prawo jest prawem... Wiąc nie narzekajcie, że czasem pismo X ma recenzję jakiejś gry przed nami. Gwarantujemy Wam, że recenzujemy wszystko najszybciej jak można - ale z poszanowaniem tego, czego życzy sobie producent, no i dopiero wtedy, gdy autorzy lub dystrybutorzy dostarczą nam oficjalną wersję. Nie zamierzamy się ściągać na zasadzie "Jesteśmy najlepsi, bo jako pierwsi daliśmy recenzję gry X"...

Jerzy Poprawa: Świetne słowa. Całe szczęście, że mamy już dla Was grające demo Quake'a II. I znowu jest to pewnie pierwsze legalne i oficjalne demo w Polsce. To, które pojawiło się już wcześniej, było tylko produktem testowym firmy id Software i niestety nie wolno go było rozpowszechniać w żaden sposób. Cierpliwość opłacała się bardzo, bo teraz możecie grać bez poczucia winy. Ale co tam! Już ma i w ogóle słonce przygrzewa nie gorzej. Zachęcamy chłopaków do ostrego giercowania i do długich spacerów z dziewczynami (a dziewczyny wcale do tego nie zniechęcamy). W końcu to ma! Waszym komputerem może nie sprawia to specjalnej różnicy - ale majowy spacer w miłym towarzystwie ma swoje niezaprzeczalne uroki. Nie przegapcie tej szansy...

Zbigniew Bański: No dobra, jak maj to maj, a w zleonym maju ptaszki śpiewają czy jakoś tam to było. Pora się żegnać. Do zobaczenia w następnym numerze.

A teraz już znikamy, bo się opalamy.

Jurek na łacie dmucha... dmuchawce a Zbyszek ciągle puszcza... latawce

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

KONKURSY!!!

Ale zanim do nich przejdziemy, wypada rozstrzygnąć konkurs ogłoszony w CDA 2/98. A jeszcze przed tym :-)) musimy (niestety) ogłosić pewną modyfikację zasad konkursów. Niestety propozycja, abyście sami podawali tytuły gier, które chcecie wygrać, sprawia nam sporo rozmaitych kłopotów. Dlatego od tego numeru powracamy do poprzednich zasad - tzn. my sami wybieramy gry przeznaczone na nagrody. Naturalnie możecie sugerować na kartkach konkretne tytuły lub gatunki gier (np. wyścigi), a my postaramy się je uwzględnić przy wyborze nagrody; będziemy się starać, abyście nie byli nimi rozczarowani! Rozstrzygnięcie konkursów z CDA 2/98.

Nagrody wylosowali:

Marek Sokolowski, Zamość - grę Screamer Rally; Sylwek Czernik, Opole - grę Puzzle 3D; Grażyna Kisiel, Kraśnik - grę Longbow Gold.

No i najważniejszy konkurs - mieliście szansę wygrania karty 3Dfx. Szczególnie uśmiechnęło się do: MACIEJA JURCEWICZA, zamieszkałego przy ulicy Ogrodowej w Szlichtyngowie.

Nagrody wysłamy pocztą!

Dodatkowo trzy osoby otrzymują roczną prenumeratę CDA (licząc od numeru czerwcowego), a są to: Paweł Michalec, Bielsko-Biała; Piotr Olszewski, Nowy Dwór Gdański; Łukasz Rutkowski, Gliwice.

OK, teraz pora na konkursy.

KONKURS NR 1

1. Wymieńcie co najmniej dwa imiona bohaterów gry Fighting Force.
2. Wymień co najmniej dwie gry, w których głównym bohaterem jest lew (lub lwy).
3. W jakiej grze możecie napotkać m.in. Enforcera, Icarusa i Berserkera?

KONKURS NR 2: WYGRAJ P-166 MMX!!!

Aby wziąć udział w tym konkursie, należy nalepić na kartce pocztowej kupon konkursowy, zamieszczony w CDA (kartki bez kuponu nie będą uwzględniane przy losowaniu nagrody!) i odpowiedzieć na pytania:

1. Rozszyfruj skrót MMX
 2. Co było pierwsze: DOS, czy Windows 3.11?
- Odpowiedzi nadsyłajcie do dnia 10.06.98

Kupon
konkursowy

CD-ACTION

WARTO ZOBACZYĆ



JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH - STRONA 72

Niezbyt pochlebna recenzja Jedi Knight wzbudziła prawdziwą burzę wśród fanów Jedi i na głowę Mr Jediego posypały się gromy... W międzyczasie LucasArts wydał dodatkowe misje do tej gry - i to (prawdę powiedziawszy) ulepszone w stosunku do tego, co pamiętamy z Jedi Knight. Zatem lektura tego tekstu powinna ułagodzić tych, którzy uznali, że JK potraktowaliśmy zbyt surowo. Nawiasem mówiąc nasuwa się pytanie: czy nie można było od razu zrobić JK tak, jak te dodatkowe misje?



KSIĄŻĘ I TCHÓRZ - STRONA 66

Kto powiedział, że Polacy nie potrafią robić gier?! Zapewne ktoś, kto nie miał w ręku najnowszej produkcji z Metropolis. Ta przygodówka stoi na światowym poziomie pod względem wykonania, a tak dopieszczona grafika mogłaby pozazdrościć niejedna gra ze szajni np. Sierry... Cud, miód i powidło - zjemy smacznego (grania).



INCOMING: LUX ET ROBUR - STRONA 77

Jest to niewątpliwie bardzo efektowna strzelanina 3D, która pokaże wszystkim posiadaczom akceleratorów grafiki co mogą ich kosztowne karty... Przy okazji dochodzą do tego elementy symulacji - latamy, jeździmy, obsługujemy działka - i bez przerwy strzelamy. Miłośników gier w klimacie G-Police informujemy, że Incoming (od biedy) utrzymany jest w podobnej tonacji...



FALLOUT - STRONA 85

Gdy się widzi taką grę - to trzeba milczeć, bo żadne słowa nie oddadzą odpowiednio naszych wrażeń. Zabrakło tylko jednego głosu by dać jej ocenę 10/10, a to powinno być miarą naszego zachwytu. Ta gra ucieszy tak fanów RPG jak i przygodówek, a jeśli kochasz Diablo - zobaczysz coś, co jest zarazem i nieco podobne i zupełnie inne - i dużo lepsze.



FIGHTING FORCE - STRONA 42

Gra karate - ale jaka! Po pierwsze gra nie ogranicza się do turnieju, a możemy wędrować po ulicach miast (i nie tylko) eksterminując dziesiątki najróżniejszych przeciwników. Po drugie można używać masy przedmiotów i broni. Po trzecie wręcz wskazane jest demolowanie wszystkiego, co nam się nawinie pod pięści. Po czwarte, piąte i szóste - gra się w to wręcz znakomicie!

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

Programy użytkowe

Pamięć absolutna 10

Advanced English z programem Super Memo 8

Wielki skok 12

Encyklopedia multimedialna PWN, Edycja 1998

Świat w przekroju 14

Microsoft Encarta World Atlas 1998

Legends i baśnie 16

Myths and Legends

Mały Encyklopedysta 17

Encyklopedia dla dzieci

Życie i przeżyć 18

Survival. Mysteries of Nature.

Eskimoski humor 19

Payuta i bóg lodu

Nie tylko dla najmłodszych 20

Słownik Obrazkowy Języka Angielskiego

Trójwymiarowe ciało 22

Tajemnice ludzkiego ciała w 3D

Ożywione olbrzymy 24

Trójwymiarowe dinozaury

Gry przegląd

AI w natarciu 26

AI: Alien Intelligence

Mecha pa pa 26

StarSiege

Imperialiści na start... 28

Age of Empires 2

Voter Golem 29

Voter Golem

Przeszłość w roli przyszłości 30

Gadget

Oko Proroka 32

Queen the Eye

Gry recenzje

Jankesi w Europie 34

Soldiers at War

Całkiem nowy mistrz szachowy 36

Chessmaster 5500

Kobiety u władzy 37

Pax Corpus

Olimpijski hokej... 38

Actua Ice Hockey

Hej ho, hej ho... 40

Caveland

Czworo wspaniałych 42

Fighting Force

Etatowy bohater 45

Tomb Raider Unfinished Business

Precyzyjne szaleństwo 46

CART Precision Racing

Multimedialne mumie 48

Egypt 1156 BC

Croc rules! 50

CROC: Legend of the Gobbos

Rytuał przeistoczenia 52

Black Dahlia

Gwiezdna rebelia 54

Star Command: Revolution

Skrzydłata eskadra 55

BugRiders The Race of Kings

Stalowe brygady 56

Steel Panthers 3 Brigade Command: 1939-1999

Stalowe... hmm... 58

Balls of Steel

Mroczniejsza kolonia 61

Council Wars

F1, F2, alt + F4 62

F1 97

Jam jest Ubik... 63

Ubik

Nieoczekiwana zamiana miejsc 66

Książę i Tchórz

Latawce, dmuchawce, wiatr... 68

Sierra Pro Pilot

Legends Międzyzstanowej 70

Nitro Riders

Jedi Knight kontratakuje 72

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Strzelanie na ekranie 74

Maximum Forces

Za linią frontu... 76

Front Line Fighters

Ognia, ognia, ognia!!! 77

Incoming: Lux et Robur

Awantury z czasem 80

The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Podniebne szachy 82

Achtung Spitfire!

Facet z Krypty 84

Fallout

Zielono mi! 87

Actua Golf 2

Więcej Dark Reign 88

Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand

Różności

Scena 89

M.in. kurs obsługi FasTrackera

Królestwo Chaosu 92

Pomocna Dłoń 95

Action Redaction 96

Sprzęt komputerowy 98

DirectX 101

Processor 102

Sidewinder Force Feedback Pro 103

Joystick nowej generacji!

Ankieta 104

Wyniki ankiety - dokończenie

Wywiady 106

Z autorem Baldur's Gate

NHL '98 i Championship Menager

2 97/98 - porady 108

SubCulture - poradnik gracza 110

Tipsy 112

Zasady prenumeraty 113

Top 20 114

Indeks gier

Achtung Spitfire!	- 82
Actua Golf 2	- 87
Actua Ice Hockey	- 38
Age of Empires 2	- 28
AI: Alien Intelligence	- 26
Balls of Steel	- 58
Black Dahlia	- 52
BugRiders The Race of Kings	- 55
CART Precision Racing	- 46
Caveland	- 40
Championship Menager 2 97/98	- 108
Chessmaster 5500	- 36
Council Wars	- 61
CROC: Legend of the Gobbos	- 50
Egypt 1156 BC	- 48
F1 97	- 62
Fallout	- 84
Fighting Force	- 42
Front Line Fighters	- 76
Gadget	- 30
Incoming: Lux et Robur	- 77
Jedi Knight: Mysteries...	- 72
Książę i Tchórz	- 66
Legacy of Time	- 80
Maximum Forces	- 74
NHL '98	- 108
Nitro Riders	- 70
Pax Corpus	- 37
Queen the Eye	- 32
Rise of the Shadowhand	- 88
Sierra Pro Pilot	- 68
Soldiers at War	- 34
Star Command: Revolution	- 54
StarSiege	- 26
Steel Panthers 3...	- 56
SubCulture	- 110
Tomb Raider Unfinished Business	- 45
Ubik	- 63
Voter Golem	- 29

Zawartość Cover CD

Uwaga: więcej informacji o danej grze, dokładnej klawiszologii itp. znajdziecie w plikach typu „readme” dołączanych zwykle do dem gier. W niektórych demach będziecie musieli samodzielnie pobrać katalog, do którego rozpakuje się dane demo, np. c:\tutaj - rozpakuje demo na partycji C, w katalogu „tutaj”; program automatycznie założy katalog o takiej nazwie, jeśli przedtem on nie istniał. Uwaga: żółte tło pod tekstem oznacza gry/programy w pełnych wersjach. Zielony - dany program wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich. Czerwony - gra NIE RUSZY bez akceleratora.

UWAGA: Poniżej zaprezentowano tylko niektóre, ciekawsze demo i programy zamieszczone na krążkach.

Polanie

(User)

PEŁNA WERSJA!

Polski „warcraftopodobny” RTS. Życie naszych przodków w 698 AD nie było ustane różniami... Wcielcie się w „bossa” o imieniu Mirko i zobaczcie to sam! Na CD powinniście znaleźć instrukcję, więc nie ma sensu rozpisywać się o klawiszologii itp.

Kody:

Podaj 2-gie słowo z 3-ciej strony instrukcji.	Mirko
Podaj 1-sze słowo z 7-mej strony instrukcji.	Nowa
Podaj 1-sze słowo z 9-tej strony instrukcji.	OKIENKO
Podaj 2-gie słowo z 11-tej strony instrukcji.	obszary
Podaj 1-sze słowo z 12-tej strony instrukcji.	odtwarzanie
Podaj punkt 10 ze spisu treści instrukcji.	Sterowanie
Podaj 1-sze słowo z 14-tej strony instrukcji.	GRUPOWANIE
Podaj 1-sze słowo z 15-tej strony instrukcji.	Ikona
Podaj ostatnie słowo z 15-tej strony instrukcji.	szacunkiem
Podaj 1-sze słowo z 16-tej strony instrukcji.	Sterowanie
Podaj 1-sze słowo z 17-tej strony instrukcji.	Budynki
Podaj 1-sze słowo z 19-tej strony instrukcji.	Palisada
Podaj 1-sze słowo z 20-tej strony instrukcji.	Porady
Podaj ostatnie słowo z 20-tej strony instrukcji.	wojowników
Podaj ostatnie słowo z 21-szej strony instrukcji.	problem
Podaj ostatnie słowo z 22-giej strony instrukcji.	instrukcji

Uwaga: zwracajcie uwagę na duże i małe litery w hasłach - ważne!

Wymagania: 486, DOS, 4 Mb RAM, VGA, karta muzyczna.



The Patrick Polly Swooshball Challenge

(Candelita AB/UDS)

PEŁNA WERSJA!

Pełna wersja gry. The Patrick Polly Swooshball Challenge jest grą sportową w 3D, łączącą elementy tenisa ziemnego, squasha i tym podobnych rozgrywek. Musisz trafić pokątną piłką w cele za plecami przeciwnika. Akcja gry rozgrywa się na planecie Candelita, gdzie ta „zabawa” jest sportem narodowym...



Uwaga: bez paniki - aby klawisze sterujące zaczęły działać, musisz najpierw wybić piłkę klawiszem „/” (kropka).

Klawiszologia:

Gracz 1	
Kursory	- poruszanie się
/	- normalny strzał
	- odbicie/wybiecie piłki
Gracz 2	
C/B/F/G/V	- poruszanie się
S	- zwykły strzał
A	- silny strzał
F1-F3	- ujęcia kamery
F5/F6/F7	- rozdzielczość ekranu

Można też wykorzystać joystick

Wymagania: 486/66, 8MB RAM, Win95, DirectX 3.0

Mega Blast

(Avalon)

PEŁNA WERSJA!

Pełna wersja gry. Powiedzmy, że jest to coś na wzór sympatycznego skądinąd Dynablastera. Zadaniem gracza jest wyeliminowanie wszystkich przeciwników lub odnalezienie wszystkich diamentów ukrytych pod murkami (zależnie od wybranego trybu gry). W każdej rozgrywce istnieje konieczność wyeliminowania różnego typu „przeszkadzajek”, czego dokonuje się przy pomocy dwóch typów bomb. Poniżej znajduje się mała ściągą z klawiszologii:

F9	- pauza w grze,
F10	- zabicie wszystkich zawodników i zakończenie rundy remisem,
ESC	- podczas pauzy - powrót do menu głównego,
F1-F4	- zmiana trybu puszczenia bomb dla graczy od 1 [F1] do 4 [F4].

UWAGA: Definiowanie klawiszy sterujących jest możliwe po uruchomieniu pliku SETUP.EXE i wyborze opcji „ZESTAWY KLAWISZY W GRZE”, a następnie „ZMIANA ZESTAWU”. Wówczas możemy podać własne klawisze sterujące. Instalacja zajmuje na HDD niecały 1 Mb.

Wymagania: 386, 4MB RAM, Dos/Win95



Bubble Puzzle 97

(Conmeg Spielart)

Kontrolujesz działo, z którego wystrzeliwujesz kolorowe kulki w górę ekranu. Celem gry jest usunięcie wszystkich kulek z ekranu. Obowiązuje jedna zasada: połączenie minimum trzech kulek tego samego koloru spowoduje ich zniknięcie. Kulki potrafią odbijać się od krawędzi ekranu... Czyli w sumie coś na kształt Tetris. Demo zajmuje niecałe 4 Mb.

Uwaga: Po odpaleniu gierki poczekajcie cierpliwie jakieś 30-60 sekund (!), by gra zaczęła działać.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
CTRL	- fire
P	- pauza

Wymagania: P90, 8MB RAM, Win95, DirectX

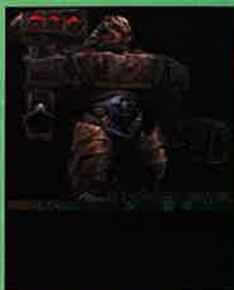
Quake 2

(id Software)

Czy tu trzeba w ogóle coś mówić? Oto wytęsknione i wydobre z id demo tej wspaniałej gry. Reszta jest milczeniem... i graniem. A grać można tak samemu, jak i w multiplayerze, i to w max. rozdzielczości rzędu 1600x1200 (!!!!). Demo zajmuje ponad 53 Mb. O klawiszologii nie będziemy pisać - w końcu kto nie grał w Quake 1? A kto grał - ten sobie poradzi...

Uwaga: po odpaleniu demo bądźcie cierpliwi - ono potrzebuje trochę czasu do przetrawienia danych, więc przez jakieś 30 sek. może się na ekranie nic nie dziać (widać tylko albo ciemność, albo pomarańczową planszę) - ale bez strachu: wcześniej czy później gra ruszy...

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, ew. akcelerator.



Project Paradise

(Soft Enterprises)

Teoretycznie jest to strzelanina, trochę w typie Mageslayer czy Take no Prisoners, ale w praktyce jest ona dużo bardziej skomplikowana i uciechy nawet fanów RPG. Demo (w zależności od trybu instalacji) zawiera się w 40-100 Mb i obejmuje 1 level w trybie single player. Klawiszologia - cóż, jest w pliku readme - ale... po niemiecku. Sorry, nie znam tego języka, więc nie mogę Wam pomóc...

Wymagania: Pentium, 16 mb Ram, SVGA/VGA, Dos/Windows

Battlezone (Activision)

Jakieś 18 lat temu na automatach coin-up była to kultowa symulacja przyszłościowego czołgu. Dziś również ma szansę na uzyskanie takiego statusu, choć sterujemy nie tylko czołgiem, a grafiką... noo, po prostu ręce same składają się do okłasków (pierwotną grafikę Battlezone widzicie na początku intra - tak to ten „druciany” czołg...).



Klawiszologia:

Q	powoli naprzód
W	naprzód
A	lewy strafing
S	stop i wstecz
D	prawy strafing
E	skok
LMB	fire
RMB	wybór broni
Shift i F1-F4	ujęcia kamery
Esc	opcje
T	namierzanie wroga on/off
Alt-x	Exit mission

UWAGA: Demo zajmuje 50 Mb na HDD i wymaga (po zainstalowaniu), by na HDD było DODATKOWO jeszcze 50 Mb wolnego miejsca na swap-file!

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, W'95, DirectX, karta muzyczna, wskazany 3Dfx

Montezuma's Return! (Utopia Technologies)

Jakby Wam przybliżyć tę grę - taki męski Tomb Raider + zręcznościówka. W sumie całkiem zabawne... Demko zajmuje niecałe na twardzieli 2 Mb, reszta pozostanie na CD.

Klawiszologia:

Kursory	- poruszanie się (także wspinanie się itp.).
Z/X	- strafing
Lshift	- pięcha
spacja	- kopniak
LCtrl	- skok

Uwaga: W menu CD zaraz pod demem gry znajdziecie drugi katalog o tytule Montezuma's Return. Zawarte jest tam kilkadziesiąt (bodaj coś około 50 Mb) filmików do tej gry. Jeśli chcecie je mieć w grze, rozpakujcie je do tego samego katalogu, w którym zainstalowaliście demo (tzn. będziecie musieli wpisać w oknie ścieżkę dostępu do tego katalogu).

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA/VGA, karta muzyczna, Windows'95, ew. akcelerator.

Incoming (Rage Software)

Pierwszoplanowa graficznie strzelanina, mniej więcej w klimacie G-Police. Bronisz Ziemi przed inwazją Obych, do twojej dyspozycji jest ogromna ilość pojazdów i stacjonarnych rodzajów broni. Niestety - jest to gra TYLKO dla posiadaczy akceleratorów w grafiki. Więcej o niej poczytasz w tym numerze CDA (w recenzjach gier). W każdym razie w demku będziecie mieli okazję polatać helikopterem, postrzelać z działka p/lot itp. Zajmuje



ono ponad 65 Mb.
instalować DirectX - kliknijcie

Uwaga: Gdy gra zapyta się czy „nie”, Jeżeli tego nie zrobicie, a gra będzie się „haczyć” - zainstalujcie ją na nowo, tym razem z DirectX, który proponuje gra.

Klawiszologia:

Ponieważ macie dostęp do różnych rodzajów broni, to i sterowanie jest nieco zróżnicowane. W każdym razie używamy...

kursory	- sterowanie
Spacja	- pierwsza broń
Lshift	- druga broń

W niektórych rodzajach pojazdów wykorzystujemy też klawisze Q/A/Z/X.

Wymagania: P-133, W'95, SVGA, karta muzyczna, KONIECZNY 3Dfx!

Flesh Feast (SegaSoft)

Makabryczna gra pełna krwi i przemocy. Dowodzisz drużyną śmialków w mieście opanowanym przez zombie. Krew się leje strumieniami, czaszki trzeszczą pod ciosami siekier i gazrurek..., a wszystko to w grafice 3D, nieco przypominającej klimatem (oraz sposobem obsługi) grę Myth. Coś dla miłośników Postala - ale jest bardziej krwiste... Demo zajmuje ponad 40 Mb.



Klawiszologia

Esc	- wyjście z levelu, powrót do menu
1-9	- wybór przedmiotu dla danej postaci
F1-F4	- wybór postaci
P	- pauza
M	- radar/kompas
O	- inventory dla danej postaci
F5-F10	- ujęcie kamery
Home	- unzoom kamery
End	- zoom kamery
Kursory	- scrolling ekranu, a także poruszanie się postacią (w zależności od trybu: direct, strategy, itp.)
LCtrl	- atak, ogień
Return	- strategic mode
LShift	- bieg
K	- kopniak

Ponadto do sterowania i obsługi menuów wykorzystuje się myszkę. Szczegóły - w pliku readme.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX 5

Extreme Tactics (Media Station)

To RTSowy symulator wojny na poziomie taktycznym; w grze możesz konstruować i kontrolować rozmaite pojazdy bojowe. W demie macie dostęp do misji treningowych, jednej misji bojowej i „pokoju konstrukcyjnego”, gdzie możecie puścić wodze fantazji. Wygląda to w sumie całkiem zachęcająco... Klawiszologia jest na tyle obszerna, że szkoda na nią miejsca w gazecie - poczytajcie plik readme... Demo zajmuje około 27 Mb.

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX

Snooker 147 (JHC Software)

Ot, typowy bilard stołowy. Ani lepszy, ani gorszy od wielu innych. Ale dla fanów tego typu zabawy - w sam raz. Sterowanie jest o tyle proste, że nie ma o czym pisać - wszystko w grze obsługuje się myszką.

Wymagania: 486, 8 Mb Ram, SVGA, Windows'95

Nightmare Creatures (Activision)

Wyobraźcie sobie skrzyżowanie Tomb Raidera z Virtua Fighter, w wiktoriańskim Londynie, ze sporą dawką horroru i siekaniny na miecze itp., z zombie, mutantami etc. - i już macie wizję tej gry. W sumie - cool! Do wyboru dwie postacie: Nadia i Ignatus. Demo zajmuje 7 Mb - ale jaki czad...

Klawiszologia:

Kursory	- poruszanie się
Enter	- wzięcie przedmiotu
Skok	- O (na klawiaturze numerycznej)
CTRL	- cios
LShift	- blok
Spacja	- kopnięcie
Alt + X	- quit
ESC	- pauza

Uwaga: po odpaleniu demka z CD należy podać w oknie katalog docelowy, do którego zostanie rozpakowana gra. Jeśli demko „sypie” Ci się bez akceleratora - zerknij na sam koniec pliku readme i spróbuj zrobić to, co jest tam napisane. Tamże combosy dla każdej postaci.

Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, Win'95, wskazany akcelerator

Oddworld: Abe's Oddysee**(Digital Dialect/GT Interactive)**

Bardzo sympatyczna glerka, łącząca elementy przygodówki i zręcznościówki - a wszystko w otoczeniu bardzo fajnej grafiki 3D. Poprowadź Abego do krucjaty, której celem jest wyzwolenie jego rasy spod jarzma ciemności. A jak sfuszujesz - skończysz jako... pożywienie. (Recenzja w kwietniowym nr CDA). Demko startuje bezpośrednio z CD. Klawiszologię macie omówioną w grze (na każdej planszy komputer za pomocą wyświetlonych napisów zasugeruje, jakie klawisze stosować).



Wymagania: P120, 16MB RAM, Win95, DirectX

Longbow 2**(Electronics Arts)**

Longbow 2 to udany sequel gry uznanej za najlepszy symulator lotu roku 1996. Oczywiście „dwójka” to nowa oprawa graficzna z niezmienną wysoką grywalnością. Demko zajmuje około 60 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95, DirectX, ew. akcelerator

Spec Ops: U.S. Army Rangers**(Zombie/BMG)**

CzAaAaAaD!!!! Szczególnie dla tych, którzy kochają gry w stylu Incubation. Amerykańscy komandosi, skomplikowane misje, niesamowity klimat, piękna grafika właśnie w stylu Incubation (tylko że lepsza - przypomina raczej cut-scanki z Incubation). Po prostu radość dla oczu gracza. Mac Abra aż kwiczy z radości... i wy też pewnie zaraz zaczniecie!! (mimo że macie tylko jedną misję do wykonania - ale możecie dobierać żołnierzy). Demko zajmuje 27 Mb na HDD. Klawiszologię macie pod klawiszem F1.

Uwaga: Mały bonus dla graczy! Jak zagrać w większą niż teoretycznie udostępniła demo liczbę misji? Ot tak: zmieńcie nazwę pliku savedata.txt na save3.txt (plik znajdziecie w katalogu z grą). I to wystarczy - uruchomcie demo i wio. Milej zabawy.

Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, 3Dfx

Eastern Front**(TalonSoft)**

Po serii Battlegrounds'ów TalonSoft zaskoczył nieco strategów grą strategiczną, zrobioną na bardzo podobnym do wspomnianej serii engine, ale rozgrywaną się w czasie II wojny światowej. Z tytułu wynika, że będziemy wcielać się w dowodzenie Rosjanami i Niemcami... Posiadacze skromniejszych konfiguracji ucieszą niewątpliwie niewielkie wymagania sprzętowe tego dema. Klawiszologię i sporo informacji o grze - w pliku readme. Demko zajmuje około 50 Mb na HDD.

Wymagania: 486/100, 8 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX, karta muzyczna.

Rising Lands**(Microids)**

Kolejny RTS. Tym razem toczy się walka o przetrwanie po Apokalipsie (zaskoczeni oryginalnością fabuły?). Gracze (od 1 do 4 przez sieć) zarządzają surowcami i terytorium, na którym budują osady. Oczywiście nie zapominamy o przeciwniku, którego armie... (i to, itp.). Ogólnie bardzo to „pachnie” Warcraftem 2... Demko startuje bezpośrednio z CD.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX

Last Bronx**(Sega)**

Gra karate, przypominająca klimatem Virtua Fighter, z tym że wojownicy i wojowniczkę uzbudziła się tu w najróżniejsze dalekowschodnie przyrządy do walki (nunczaka, tonfy itp.). Więcej o grze było w kwietniowym CDA. Można grać samemu i we dwóch na jednej maszynie. Klawiszologia jest definiowalna, więc nie trzeba o niej pisać. Fajnie się w to gra! Program zajmuje jakieś 50 Mb i po instalacji wymaga jeszcze blisko 30 mb wolnego miejsca na HDD.



Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX

Survival**(DragonFlyReality)**

Dość skomplikowany i niecodzienny symulator lotu. Demko zajmuje jakieś 4 Mb na HDD.

Klawiszologia:

- A - naprzód
- Z - wstecz
- T - namierz i „lockuj” wroga
- Spacja - ognia
- 1-4 - wybór broni; uwaga, stosując broń 3 i 4 musisz wcześniej namierzyć wroga!
- S - przełączenie sterowania na mysz/klawiaturę (lub odwrotnie)
- D - zwiększ „czułość” myszy/klawiatury
- E - zmniejsz „czułość” myszy/klawiatury
- ESC - wyjdź z dema
- F1 - włącz/wyłącz niebo
- F - włącz dym
- G - wyłącz dym

Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, Windows'95, SVGA, 3Dfx!

Iznogoud**(Microids)**

Twórcy Asterixa pokazują nam nową zabawną postać (o imieniu Iznogoud), w sympatycznej grze zręcznościowej. Całość utrzymana w klimatach Alladyna (no i poniekąd Asterixa, ma się rozumieć). Demo „okupuje” ponad 20 Mb na HDD. Przed startem gry radzimy odpalić setup i skonfigurować grę...

Wymagania: 486/66, 6MB RAM, Dos/Win3.x/95

SubSpace v1.33**(Virgin)**

Kosmiczna strzelanina w konwencji Raptora, ale połączona z ideą Asteroids. Czyli: grzej do wszystkich, zbieraj powerupsy itp., ale sterowanie statkiem przypomina zasady Asteroids (bezwładność, hamowanie ciągiem silników itp.). W demie masz dostęp do 3 statków i nie możesz nagrać swoich wyników. Więcej informacji szukajcie na stronie <http://subspace.vie.com>. Gdy program zapyta o hasło - wpisz cokolwiek. Demo zajmuje 9 Mb. Instalując demo musisz ustawić ścieżkę dostępu (w instalatorze), ponieważ domyślnie ustawiona jest na... CD (gdzie raczej trudno coś zainstalować).

Uwaga: Dla graczy nie posiadających dostępu do Internetu dostępny jest tylko tryb Tutorial!

Klawiszologia

- Q - quit
- F1 - help
- 1-6 - zmiana statku
- kursory - sterowanie
- CTRL - ognia
- Tab - bomby
- Del - multifire on/off
- end - aktywizacja X-radaru (o ile go posiadasz)

Wymagania: P60, 12MB RAM, Win95, DirectX, połączenie z Internetem (!!!)

Actua Golf 2**(Gremlin Interactive)**

Bardzo sympatyczna symulacja golfa - to naprawdę wciąga! Demo zajmuje sporo miejsca, bo - w zależności od trybu instalacji - od 85 do około 100 Mb na HDD. Macie do zabawy 1 pole golfowe w trybie practice. Obsługa jest na pozór dość skomplikowana (patrz readme), ale można sobie bez większych problemów poradzić za pomocą myszki.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX5

Planetary Raiders**(I-Magic Online)**

Coś dla miłośników skomplikowanych symulacji lotu potężnymi kosmicznymi krążownikami. W Planetary Raider macie okazję zasiąść za sterami takiego kosmicznego molocha. Sterowanie jest na tyle skomplikowane, że odsyłamy was do załączonego do programu helpa (jest w katalogu, do którego instaluje się grę), gdzie m.in. znajdziecie screen z obłożeniem klawiatury. Demo zajmuje 10 Mb. Polecamy raczej odpalanie wersji „offline”.

Wymagania: P-133, W'95, 16 mb Ram, SVGA, DirectX

Powerboat Racing

(VR Sports)

Wyścigi ścigaczy na wodzie. Macie do wyboru 1 tryb gry, 1 tor i trzy rodzaje łodzi. Całkiem niezły! Demo zajmuje 27 Mb.

Klawiszologia:
 lewy/prawy kursor - sterowanie
 górny kursor - gazul
 P - pauza
 PgUp/Down - zmiana ujęcia
 ESC - quit
 F1 - help
 F5 - TV kamera
 F7/F8 - zoom mapy
 F12 - screenshot

Wymagania: P-120, 16 Mb Ram, W'95, DirectX, karta muzyczna, wskazany 3Dfx.

Armor Command

(Ronin Entertainment/Take 2)

Dość przyjemna w odbiorze gra strategiczno-symulacyjna pokazująca starcie ludzi i Obcych (w 3D, jakby ktoś pytał). Powiedzmy, że jest to skrzyżowanie zasad C&C z... X-Wingiem lub Battlezone! No, no... Demo zajmuje jakieś 30 Mb. Klawiszologię macie podaną na help-screenie w grze.

Uwaga: po przekopiowaniu demka na HDD nie instalujcie go - a po prostu odpalcie grę. Inaczej zobaczycie coś niecodziennego...

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, mile widziany akcelerator.

War Breeds

(Red Orb Entertainment)

WarBreeds to RTS, wyglądający troszkę jak połączenie KKND z np. już nieco przebrzmiałą grą ekonomiczno-strategiczną Gene Wars. W każdym razie oprócz typowego młocenia się pomiędzy różnymi nacjami, macie tam możliwość manipulacji genetycznych i całkiem spory zbiór najrozmaitszych budowli. Wizualnie to może nie powala (choć to kwestia gustu), ale gra się przyjemnie. W demie macie dostęp do kampanii, a w niej misji treningowych. Demo zabiera jakieś 23 Mb na HDD. Obsługa jest zbliżona do typowego RTSa, m.in. można też używać sporej ilości skrótów klawiszowych, np.

A - namierzanie najbliższego wroga
 HOME - centrowanie ekranu
 H, V, /, \ - różne typy formacji
 Y - opcje gry

Wymagania: P90, 16MB, Win95, DirectX 5

Conquest of the Skies: Stratosphere

(Sculptured Software Studios)

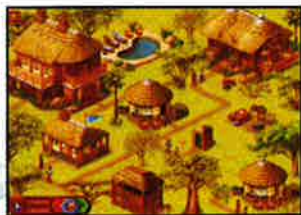
Jako dowódca latającej fortecy (tak - twierdza wraz z porządnym kawalem gleby lata sobie w powietrzu!) musisz poprowadzić ją do walki, manewrując w rozmaitych kanionach itp. Dobra zabawa gwarantowana. Gra łączy elementy symulacji lotu, rozbudowy swej twierdzy o rozmaite systemy broni, wyposażenia itp. ze strzelaniną i zapowiada się bardzo obiecująco. Demo zajmuje 36 Mb na HDD. Nie zamieszczamy klawiszologii - radzimy za to odpalić tutorial w menu...

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX

SimSafari

(Maxis)

SimSafari przenosi nas do Afryki, do świata dzikich zwierząt, jednocześnie nie zapominając o tym, że ma w tytule „sim”, czyli jest to symulacja... Stwórz sobie rezerwat przyrody - poczynając od rozmieszczenia roślinności, zwierząt i zbiorników z wodą, a kończąc na przygotowaniu go do zwiedzania przez turystów. Demo startuje bezpośrednio z CD.



Wymagania: 486/66, 16MB, Win95, DirectX

Front Page Sports: Ski Racing

(Sierra On-Line)

Zima już za nami..., ale co szkodzi powspominać? Na przykład podczas tej gry, będącej symulacją jazdy na nartach! Obecność joystyka (z feedbackiem) i 3Dfx mile widziana, acz niekonieczna... Demo zajmuje ok. 18 Mb na HDD.

Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX5

Deadlock II: Shrine Wars

(Accolade)

Deadlock II to tytuł, o którym nie trzeba nic mówić tym, którzy lubią gry strategiczno-ekonomiczne, rozgrywane w kosmosie. Pierwsza część spotkała się z bardzo ciepłym przyjęciem, a jej sequel wygląda nader obiecująco. W demie macie po jednej misji dla trybu single player oraz multiplayer. 15 dostępnych tur powinno przekonać Was (lub nie) do jej zakupu... Demo zajmuje 65 Mb na HDD.

Klawiszologia:

Scrollowanie mapy - kursory
 Koniec Turnu - Enter
 Help - F1
 Opcje - F2
 Aktualny status - F3
 Budynki - F4
 Dyplomacja - F5
 Badania naukowe - F7
 Podatki - F9
 Poziom morale - F10
 Czarny rynek - F11
 Następne terytorium - TAB
 Poprzednie terytorium - Shift + TAB
 Rozwiąż oddział/ zniszcz budowlę - Delete



Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5

Deer Hunter

(WizardWorks)

Idziemy zapolować na jelenie? Z dubeltówką?! (shotgunem!). Hmm. W każdym razie gra jest bardzo realistyczną symulacją polowania. Okazuje się, że wcale nie jest to takie proste! W demie macie możliwość pocwiczenia celności strzału i 30 minut na to, by coś upolować w jesiennych lasach Arkansas. Darzbor! Demo wymaga 17 Mb na HDD. A o tym jak, czym i gdzie polować - poczytajcie w helpie.

Wymagania: P75, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, karta muzyczna

Panzer Commander

(SSI/Mindscape)

Symulator czołgów. Prawdziwa gratka dla czterech pancernych. Na amatorów stalowych maszyn czeka mo?liwooo przeja?d?ki sowieckim lub niemieckim stalowym rumakiem. Jak z tego wynika, akcja gry toczy się w czasie II wojny owiatowej.

Klawiszologia w pliku "readme".

Wymagania: P-133, 16 MB Ram, Direct X, 2 MB SVGA

EXTRAS

QUAKE & DUKE - wszystko dla miłośników tych gier (levele, edytory, ikony, nowe dźwięki, dodatki, nowe misje m.in. do Quake 2 itp.). Po rozpakowaniu jakieś 40 Mb z hakiem.

BONUS - W Bonus1 rozmaite programy i bajery: desktopy, screen savery, programy do ściągania screenów z gier, playery, coś dla hackerów, antywirusy, tapety do Windows itp. Razem jakieś 20 Mb na HDD. W Bonus 2 - raj dla fanów gier: lipsy, save'y, patche, trainery, edytory, nowe levele do rozmaitych gier itp. Po rozpakowaniu około 40 Mb. Szczegółowy opis zawartości Bonusów w dołączonym do archiwum pliku.

SCENA - stuff z kilku zachodnich parties, dema, grafiki, moduły muzyczne, debiuty... Ponad 50 Mb po rozpakowaniu!

LAST BRONX - desktop theme na motywach tej gry.

Tomb Raider Unfinished Business - Czyli nowe przygody starej Lary (tzn. w wersji bezwarkoczkiowej), w realiacz Tomb Raider 1. Na CD są dwie wersje: jedna działa bez akceleratora, druga natomiast wymaga jego obecności. Uwaga 1: Aby odebrać demo, musisz mieć zainstalowaną w komputerze pełną wersję gry Tomb Raider! Uwaga 2: Demo wersji akceleratorowej nie działa z kartami Voodoo2. Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95, DirectX, ew. akcelerator.

PROGRAMY

Notes - Jest to prosta baza danych dla domu.

Słownik Obrazkowy Języka Angielskiego - obrazkowy słownik polsko-angielski. Coś w sam raz dla tych, którzy dopiero od niedawna zaczęli opanowywać ten język.

Królowa Śniegu - interaktywna bajka dla dzieci, po polsku. Startuje bezpośrednio z CD.

DirectX - coś, co powinniście mieć zainstalowane, by większość dem chciała działać...

SHAREWARE

Internetowy Przeszukiwacz - polski program dla fanów Internetu.

Design Shell v6.0b - nakładka na DOS, dzięki której sposób jego obsługi od biedy przypomina Windows'95 (ikony, itp.).

Zmieniacz Tapet - program ten będzie w ustalonym przez użytkownika czasie podmieniał tapety w Win'95 na jeden z wielu ciekawych obrazków.

INDEKS DEM GIER:

Actua Golf 2
 Armor Command
 Battle Zone
 Bubble Puzzle 97
 Conquest of the Skies: Stratosphere
 Deadlock II: Shrine Wars
 Deer Hunter
 Eastern Front
 Extreme Tactics
 Flesh Feast
 Front Page Sports: Ski Racing
 Incoming
 Iznogoud
 Last Bronx
 Longbow 2
 Mega Blast
 War Breeds

Montezuma's Return!
 Nightmare Creatures
 Oddworld: Abe's
 Odyssey
 Panzer Commander
 Patrick Polly Swooshball Challenge
 Planetary Raiders
 Polanie
 Powerboat Racing
 Project Paradise
 Quake 2
 Rising Lands
 SimSafari
 Snooker 147
 Spec Ops: U.S. Army Rangers
 SubSpace v1.33
 Survival
 Tomb Raider Unfinished Business

Pamięć absolutna

Advanced English z programem Super Memo 8

Programów do nauki języków prezentowaliśmy już w naszym piśmie mnóstwo. Wszystkie one, mimo iż oparte na innych systemach utrwalania wiedzy, posiadały podobne cechy i zasady funkcjonowania. Mianowicie uczyły nie tyle zapamiętywania, co wykorzystywania wiedzy w określonych sytuacjach. Przy tym praktyka „wkuwania pamięciowego” jako taka była tam wręcz dyskredytowana jako męcząca i zdecydowanie mniej atrakcyjna od metod przez nie oterowanych. Nie przeczę, że w opinii tej jest sporo racji, jednak nie do końca. Przekonałem się o tym na własnej skórze za pomocą programu Advanced English - aplikacji stworzonej przy użyciu systemu Super Memo.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Mój przypadek jest typowy dla branży. Jako informatyk i jednocześnie miłośnik gier komputerowych terminologię z tego zakresu mam opanowaną w wystarczającym stopniu, by nie mieć problemów ze zrozumieniem nawet najbardziej skomplikowanej instrukcji obsługi czy np. „briefingu” do misji w kolejnej strategii. Dzięki temu byłem przekonany, że z posiadanym zasobem wiedzy z pewnością porozumiem się z

kimś, kto posługuje się językiem angielskim. Świadomość ta trwała jednak tylko do czasu, kiedy usiłowałem porozmawiać z pewną sympatyczną osobą poznaną w pubie. Jako że w takim przypadku rozmowa zwykle dotyczy raczej tematów ogólnych, szybko okazało się, że obfity zasób pojęć z dziedziny informatyki, strategii czy fantasy nie jest niestety wystarczający do prowadzenia „luźnej” konwersacji. Ćwiczenia za pomocą różnego rodzaju programów pomogą w tym przypadku niewiele, ponieważ reguły, których przyjdzie mi się uczyć już znam, a poszerzenia wymaga tylko mój zasób słownictwa. Taką sytuację zna zapewne z praktyki wielu czytelników CDA, gdyż obcowanie z komputerem uczy angielskiego w dość wąskim zakresie.



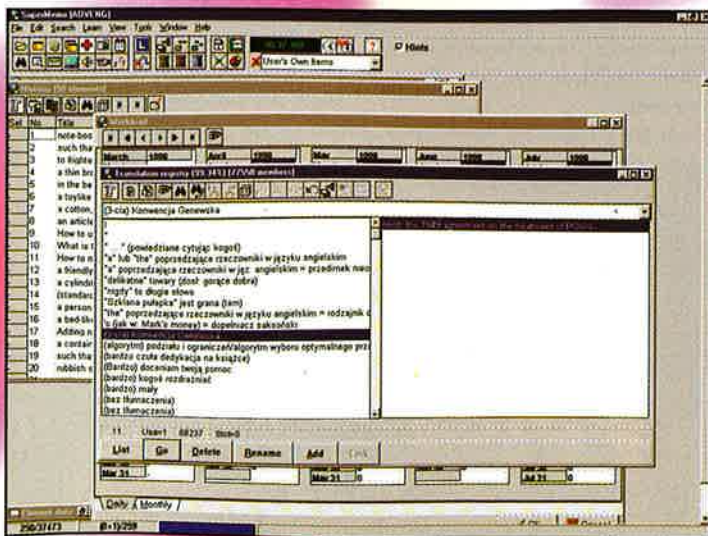
Konieczne w takim przypadku okazuje się zwykle, zniechędzone „zakuwanie”. Jak się jednak okazało, przy użyciu systemu Super Memo można je polubić. Tak - to stwierdzenie wydaje się nieprawdopodobne, ale tak jest. Otóż nie lubimy „kuć” ze względu na dotychczasowe doświadczenia. Któż z nas nie pamięta sytuacji, kiedy na podwórku czekali koledzy, a rodzice oznajmiali: teraz musisz przez dwie godziny uczyć się, a dopiero gdy skończysz, będziesz mógł wyjść. Nic dziwnego, że w tej sytuacji nauki nie dało się polubić.

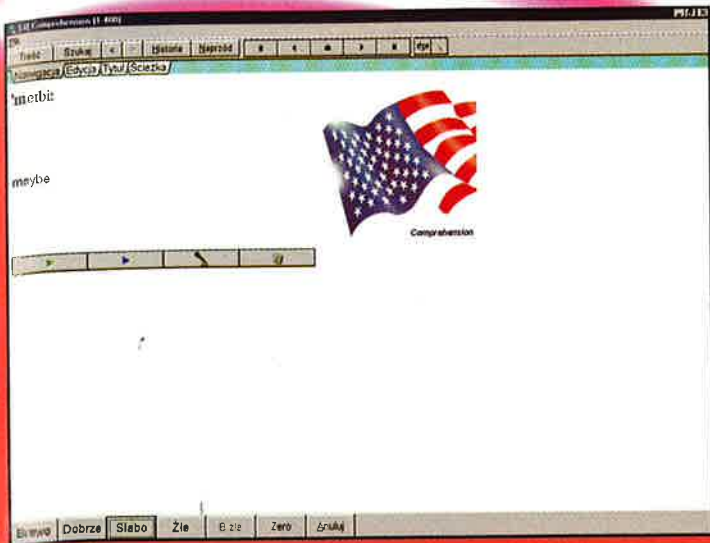
Super Memo oferuje zupełnie inny (choć z drugiej strony taki sam) sposób opanowania wiedzy. Na początek musimy zdecydować sami, ile

czasu i co jaki okres poświęcimy na naukę. Przy tym należy tutaj decydować się ostrożnie, gdyż od ścisłego (w miarę) przestrzegania naszego postanowienia zależą sukcesy (lub ich brak) w podjętej nauce. Może to być nawet dwadzieścia minut

dziennie - wystarczy. Przez ten czas program zadaje nam pytania, a my odpowiadamy - zwykle odpowiedź jest jedno słowo lub krótkie sformułowanie. Następnie pokazywana jest prawidłowa odpowiedź, a my dokonujemy oceny udzielonej przez nas odpowiedzi w sześciostopniowej skali. Samoocena, mimo iż prowokuje niektóre osoby do wystawiania sobie wyłącznie najlepszych „notek” (co jest bezsensownym marnowaniem czasu na przeglądanie ćwiczeń, których i tak w ten sposób nie opanujemy), stosowana umiejętnie ma sens. Ze względu na rozpiętość skali można bowiem ocenić nie tylko fakt, iż daną wiedzę posiadamy, ale również, w jakim stopniu jest ona zapamiętana. Np. jeśli wiem, że sierota to po angielsku orphan, ale przed udzieleniem odpowiedzi muszę zastanowić się dłuższą chwilę, to nie wystawię sobie najlepszej oceny, gdyż słowo to nie jest jeszcze dobrze zapamiętane (z tym, że nie wystawię również najgorszej, gdyż ta należałaby mi się, gdybym zupełnie nie znał odpowiedzi).

Podczas przeprowadzania testów program powtarza pytania, dopóki na wszystkie nie odpowiem powyżej oceny „dobrze” (odpowiednik szkolnej „czwórki”), a następnie przechodzi do utrwalania nowego materiału, jednak mimo zaliczenia ćwiczeń ocenionych wyżej, zobaczymy je jeszcze wiele razy. Super Memo po każdym teście na podstawie ocen ustala czas, za jaki „zaliczone” ćwiczenia powinny być





powtórzone. Przy tym będą się powtarzać nawet te, za które wystawiliśmy sobie najwyższą ocenę. Oceny służą do określania częstotliwości, z jaką pojawiać się będą kolejne powtórzenia. Np. jeśli ćwiczymy daną partię dotąd, aż za wszystkie pytania wystawimy ocenę „brawo” (szóstka), to powtórka pojawi się np. za tydzień. Jeśli po tygodniu okaże się, że część słówek zapomnieliśmy czy przypomnienia ich sobie wymaga trochę czasu (oczywiście, jeśli znajdzie to odbicie w samoocenie), ilość powtórek wzrośnie, a każda kolejka, w której uzyskamy najwyższe oceny spowoduje zmniejszenie ich częstotliwości aż do całkowitego zaniku. Przy tym możliwa jest też samodzielna decyzja, które pytania w ogóle nie powinny pojawiać się w powtórkach (w moim przypadku dotyczyło to np. pytania o psa: „barking animal with four legs?”), gdy odpowiedzi są oczywiste i były znane zanim rozpoczęliśmy pracę z programem.

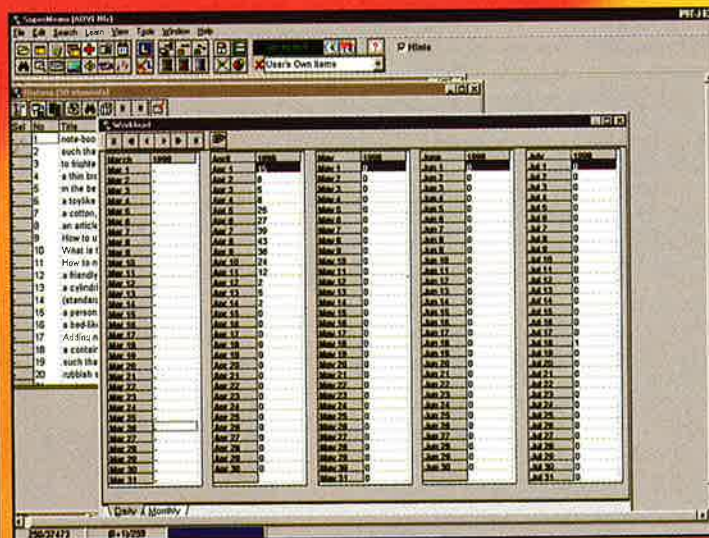
Otwartość systemu Super Memo, który zresztą podczas instalacji Advanced English jest umieszczany w komputerze w całości, umożliwia także samodzielne dodawanie stron z pytaniami, które automatycznie zostaną objęte systemem samooceny i ustalania częstotliwości powtórek. Korzystając z tego systemu możemy podczas pierwszego miesiąca pracy (tak twierdzą autorzy) zapamiętać około trzech tysięcy słów. Swoich osiągnięć nie liczyłem tak skrupulatnie, ale jestem skłonny w to uwierzyć, gdyż nawet po kilku dniach rezultaty są zaskakujące w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Przy tym do nauki nic nas nie zniechęca, gdyż przykładowe dwadzieścia minut można wygospodarować codziennie, jeśli nikt

nie narzuca nam określonej godziny, i możemy to zrobić kiedy będzie nam pasowało.

Powyższy tekst dotyczył systemu Super Memo, teraz kilka słów na temat zawartości samego pakietu Advanced English. Otóż zawiera on ponad trzydzieści siedem tysięcy pytań z różnych kategorii o rosnącym stopniu trudności. Do większości słów dołączone jest nagranie wymowy realizowane przez Amerykanke, z tym że wymowa części słów odbywa się również w angielskim w wersji brytyjskiej. Program nie zawiera jednak wyłącznie słownictwa. Udostępnia także pięćset ćwiczeń z pisowni, półtora tysiąca ćwiczeń z wymowy szczególnie trudnych słów oraz tyle samo z rozumienia skomplikowanych pojęć. Do tego

otrzymamy również osobny program English Grammar oferujący ponad trzy tysiące ćwiczeń gramatycznych, w których oceny dokonuje już sam program. W tym wypadku nie różni się on od innych tego rodzaju pakietów.

Szczerze mówiąc, do pakietu Advanced English podszedłem z rezerwą. Program, który wita mnie pochwałą zniecierliwionego zakuwania i na dodatek jest w całości produkcją polską wywołuje stereotypową reakcję. Na szczęście jednak stereotypy nie zawsze są prawdziwe i tak też okazało się w tym przypadku. Nie dość, że pakiet sam w sobie jest doskonałym narzędziem do poszerzania zasobów słownictwa angielskiego, to jeszcze zawiera w pełni sprawny program Super Memo, za pomocą którego sam mogę sporządzić sobie podobny system uczący np. C++ czy łaciny (rzymskiej, nie kuchennej). A wszystko to za relatywnie niewielką cenę 120 zł. Jest to odpowiednik ceny dwóch-trzech solidnych podręczników, a oferowana przez niego wiedza jest nieporównywalnie większa. Krótko mówiąc, rewelacja godna polecenia każdemu.



Producent:
Super Memo World

Dystrybutor:
Super Memo World

Wymagania:
486, 4 MB RAM, SVGA,
CD-ROMx2, Win 3.1/95/
NT

Internet: <http://www.supermemo.com>

INFO

Wielki skok

Encyklopedia multimedialna PWN, Edycja 1998

Zamierzając pisać o najnowszej wersji Encyklopedii multimedialnej PWN musiałem na początku zważyć w sobie pewne tendencje, które robiły wszystko, aby w tym tekście dać o sobie znać. Zaczę więc od załatwienia się z nimi. Jednocześnie będzie to wyjaśnienie i niezły, mam nadzieję, wstęp. Przede wszystkim musiałem dać sobie spokój z roblemieniem tu jakichkolwiek "referencji" do słynnych, światowych, uznanych i ubóstwianych przedstawicieli gatunku, który omawiany program reprezentuje. Przecież EM 98 (takim skrótem posługują się twórcy, pozostawmy mu więc wierni) nie można umieszczać w tej samej tabelce, co wydawnictwa typu Encarta czy encyklopedia Gloriana. Rozśmieszyła mnie swego czasu recenzja edycji Encarty z 1997 roku w jednym z brytyjskich pism. Dziś Microsoftu zarzucono, że jest zbyt "amerykanocentryczne".

MARIUSZ TUROWSKI

Ajaka ma być, do licha, encyklopedia zorientowana na dany rynek? Przecież umieszcza się w niej to, co interesuje konkretnego, "narodowego" odbiorcę.

Z drugiej jednak strony Encarta 98 ma już swoją "British Edition", gdzie brak tego ciągłego, obsesyjnego, wyrażonego w dziesiątkach hasel i setkach odnośników, nawracania w kółko do takich, swoją drogą bardzo istotnych, ale bez przesady, wydarzeń jak amerykańska wojna domowa czy ruch na rzecz praw człowieka i obywatela z lat 60-tych naszego wieku.

Ale z trzeciej strony, wszystkie te wspomniane, "wielkie" programy są w języku angielskim, w tym, który bez wątplenia dominuje we współczesnym świecie. Tym samy zatem zarówno szef jakiejś firmy z Teksasu, mafioso rosyjski czy młody bussinesman z jednej ze specjalnych stref ekonomicznych w Chinach, aby mieć elektroniczną wersję skarbnicy wiedzy, którymi są różne encyklopedie, bez wątplenia zainstalują w swoich systemach raczej Encartę, a nie naszą rodzimą encyklopedię PWN. EM 98 "zrobiona" jest na nasz rynek i tak ją należy właśnie oceniać. Nie jest to jednak takie proste. Encyklopedia multimedialna bowiem w swojej najświeższej postaci, ze względu na jakość wykonania, atrakcyjny wygląd i rozmiar oferowanych zasobów informacyjno-multimedialnych zmusza nas, abyśmy widzieli w niej produkt naprawdę światowej klasy. Zgromadzona wiedza, sposób jej prezentacji i dostępne opcje to powód, dla którego w swoim czytniku przy pracy nad różnymi

tekstami, gdzie potrzebuję szybkiego i łatwego dostępu do różnych danych, trzymam cały czas płytkę z tym programem pracującym w tle moich pozostałych aplikacji. Czy to koniec recenzji? Nie, ponieważ mimo wszystkiego tego, co EM 98 z sobą niesie, nie zdecydowałem się na całkowite usunięcie z mojego systemu Encarty 98 Deluxe. Dlaczego?

Pamiętamy zapewne te pasjonujące chwile, kiedy w 1996 roku na naszym rynku ukazała się pierwsza całkowicie polska encyklopedia multimedialna. Potężne oceany powszechnej wiedzy, do której można mieć łatwy i szybki dostęp zawsze, kiedy się tego potrzebuje. A te zdjęcia, dźwięki, multimedia, przeszukiwanie z określeniem "kryteriów krzyżowych", hipertekst, odnośniki, indeks... Niebo na twardzieli... No, oczywiście szybko wyszło na jaw, że dzieło PWN-u nie jest pozbawione wad. Po uruchomieniu interfejsu programu razil swoją niezdarnością. Jego wygląd, jak i działanie można było przyrównać jedynie do kiepskich programów sharewareowych. Dziwaczne tabelki, irytujący pasek kart indeksowych działający (jeśli w ogóle) na zasadzie "klik"/"podwójny klik" (określenia autorów), stosowanie różnych kombinacji klawiszy do poruszania się w zasobach encyklopedii, stosowanie pojedynczych okien przy prezentacji danych... itd. itp. Ogólnie wszystko nieprzyjemne i odradzające korzystanie z programu. Oczywiście się stało, że wydawca postanowił po prostu wypuścić na zagłodzony rynek jakąś potrawę, nie

bawiąc się w "szczegóły", żeby było to coś wartościowego. No i co się stało? Ano nic, poza tym, że encyklopedia sprzedawała się rewelacyjnie i stała się najpopularniejszym polskojęzycznym programem multimedialnym. Dobra, wystarczy już. Kto chce zapoznać się z lamentami recenzentów znających się nad dziełem PWN z 1996 roku, znowu

rozmiągających się z oczekiwaniami rynku, niech sięgnie do odpowiednich publikacji. Niniejsza nie jest odpowiednia. Dotyczy bowiem innego produktu.

Calkowicie innego produktu. To właśnie przede wszystkim rzuca się w oczy przy pierwszym kontakcie z Encyklopedią multimedialną PWN AD1998. Zmiany. A właściwie przeobrażenie. Z potworka udającego atrakcyjne, profesjonalne dzieło w produkt wysokiej klasy - wartościowy i zgrabny, ot, w sam raz, żeby widzieć w nim konkurencję dla światowych mistrzów gatunku (wracając jak bumerang moje refleksje, które wyraziłem "u progu" tego tekstu). Na co możemy po tych "transformacjach ustrojowych" liczyć? Przede wszystkim radykalnej przeróbce został poddany interfejs. Vulcan tym razem stanął na wysokości zadania. Nie ma już takiego rozdźwięku między treścią (podpartą powagą wydawnictwa PWN) a formą. Jeśli chodzi o zawartość encyklopedii, podobnie jak w poprzedniej wersji wzięta jest ona z najważniejszych książkowych opracowań tego typu w Polsce: Małej encyklopedii PWN A-Z, Encyklopedii popularnej PWN i, w mniejszym stopniu, z 6-cio tomowej "epopei" - Encyklopedii powszechnej. Mamy tu dokładnie 38.878 hasel z tych źródeł. Zdaże mi się, że pod tym względem zarówno poprzednia, jak i obecna wersja encyklopedii



(załatwmy tę sprawę od razu - są dwa kompakty: instalacyjny, gdzie mamy instalację encyklopedii, systemu nauki "SuperMemo" - jeszcze o nim będzie, "zbieranie" programów do obsługi multimedialnych, oraz "operacyjny" - z zasobami programu). Dalej jest już bardziej swojsko, to znaczy przede wszystkim - tak sobie wydawało, tak sobie wyczerpująca i tak sobie przydatna instrukcja obsługi. Kompakty z EM 98 zawierają dwie edycje encyklopedii: znajduje się tu bowiem również i "słynna" "jedynka". No tak, pora na miłą wiadomość: niestety, drodzy użytkownicy Windowsa 3.x, nie przyjdzie Wam się cieszyć nową szatą tego produktu - interfejs zmieniono jedynie dla Windows 95, przykro mi: macie tylko trochę uaktualnione bazy danych.

Ekran programu to generalnie cztery elementy: lista hasel z lewej strony, na środku treść hasła, z prawej - "struktura, zobacz też", czyli zawartość



multimedialnej są takie same (no - prawie, nie zapomnijmy o "uaktualnieniach"). Co tu zmieniać? Nie będzie też w tym miejscu sensowne zastanawiać się nad stroną merytoryczną EM 98. Pracowali nad nią najwybitniejsi specjaliści polscy, reprezentanci akademii, ludzie z wielkimi osiągnięciami. Spieranie się o treść danych hasel zostawiam im równym. Za to zarówno miejsce, jak i pora najodpowiedniejsza, aby podziękować dziełu PWN-u od strony jego "programowości", czyli czym ono jest dla użytkownika komputera, co umożliwia, jakie posiada opcje, jak się z nim pracuje i jak się ono prezentuje.

A więc do roboty. Powoli i po kolei. Bardzo efektowne jest pudełko. Żadna tam "wysuwanka miękkokartonowa", ale twarde, lakierowane, otwierane opakowanie z wgłębieniem na kompakty

(hierarchia) hasła (odnośniki do zasobów audio-wizualnych) oraz "linki" do innych, rozszerzających informacje, wiadomości. U dołu znajduje się panel z opcjami, informacjami i dostępnymi opcjami. Dobra. Teraz o pracy systemu. Encyklopedia w wersji elektronicznej ma za zadanie porządkować wiedzę, ustalać różnego rodzaju odnośniki między tematami, ułatwiać przeszukiwanie zasobów oraz umożliwiać łatwy dostęp do wiadomości. Tak właśnie działa EM 98. Jej "rdzenie" to indeksy - narzędzia do wyszukiwania informacji. Najbardziej oczywiście, ale tym samym najmniej interesujące są: indeks chronologiczny (uporządkowanie hasel pod względem historycznym), wyszukiwanie tekstowe ("skanowanie" zasobów w celu wyłapania poszczególnych fraz łączonych spójnikami logicznymi), indeks geograficzny (wyszukiwanie informacji odnoszących się



do miejsc na kuli ziemskiej) oraz indeks (szeroko pojętej) ilustracji (wszystko, w co oprócz tekstu "wyposażone" jest hasło, czyli zdjęcia, rysunki, mapy, dźwięki itd.). Indeksy kategorii oraz tematyczny to najciekawsze, moim zdaniem, opcje EM 98. Przy czym ich atrakcyjność nie polega na tym, że istnieją - są one przecież standardowym elementem każdej encyklopedii elektronicznej. Niezwykle, i wspaniale zarazem, jest ich rozróżnienie, albo - inaczej - nietypowe zdefiniowanie ich funkcji, które mają pełnić w programie. Co prawda indeks kategorii to



kolejne narzędzie do ułatwienia poszukiwań, nie różniące się generalnie w swoim działaniu od pozostałych indeksów. Jego sprawna i sensowna "operacyjność" wymaga jednak od twórców programu starannego jego zaprojektowania. I dlatego właśnie indeks ten pozwoliłem sobie wyróżnić spośród innych opcji EM 98. O co konkretnie chodzi? Aby zrozumieć to pytanie, trzeba przyrzeć się istocie indeksów. Jak napisałem wyżej, mają one pomóc nam szybko wyszukać potrzebną informację. Polega to na zawężaniu zakresu tematów do "zaliczenia" - im więcej indeksów wybierzemy, tym precyzyjniej zbliżamy się do wiadomości, o którą nam chodzi. Przykładowo, chcemy dowiedzieć się czegoś na temat teorii języka (indeks tematyczny, wiedza, dyscypliny nauk przyrodniczych, humanistycznych i społecznych) w 1993 roku (indeks czasowy), w USA (indeks geograficzny). Zamiast 38878 haseł do przejżenia, aby wyłowić temat, który nas interesuje, jako rezultat otrzymujemy 2 hasła. Tak właśnie pracuje się z encyklopedią elektroniczną w sposób systematyczny (jest też niesystematyczny - dla wszelkich maniaków wiedzy i podobnych erudydów, startujących do teleturniej "Miliard w rozumie" pana Janusza Weissza stworzono też opcję losowego skakania po tematach: ikonka kostki obok paska z narzędziami).

Widać tutaj, że dla efektywnego poruszania się po tego typu wydawnictwie, najważniejsze jest, aby sensownie i "sprytnie" posegregować zasoby według kategorii (pojęć, które zawierają dane hasła). Zrobić to mogą nie tyle specjaliści-informatycy, ile ludzie jak najbardziej kompetentni, posiadający ogromną wiedzę, której wiedzą, co z czym połączyć. Nie wystarczy stworzyć programowo algorytmu, który wyszuka w bazie danych wszystkich "rekordów" zawierających konkretne pojęcie, trzeba też wiedzieć, że np. "dystrybucyjny" w hasle o logicznej teorii mnogości będzie czymś innym niż to samo słowo w wyjaśnieniu np. historii idei sprawiedliwości. W tym sensie encyklopedia wydana pod egidą PWN jest na naszym rynku nie do pobicia. Jeszcze bardziej widać to w kolejnym jej elemencie, którym tak bardzo się zachwyciłem. Indeks tematyczny jest najbardziej złożoną i najbardziej interesującą opcją programu. Jest on specyficznym narzędziem do wyszukiwania wiadomości. Jego "praca" nie opiera się na skanowaniu baz danych programu w celu wychycenia wybranych przez nas pojęć. Jest on czymś zupełnie osobliwym. Otóż jest to swoista kolekcja dziedzin i obszarów tematycznych, według których uporządkowane zostały zasoby encyklopedii. Pełni on funkcję spisu treści lub - bardziej - indeksu tematycznego w książkach. Dzięki niemu możemy przeszukiwać encyklopedię według różnych kryteriów problemowych (a nie logicznych czy syntaktycznych, jak ma to miejsce w pozostałych, "zwykłych" indeksach). Najprościej można opisać ten indeks jako zbiór kilku osobnych książek poświęconych danym tematom. Dzięki niemu szukając np. hasła "człowiek" będziemy mogli określić, czy pojęcie to interesuje nas jako element ekosystemu biologicznego czy jako dajmy na to "podmiot historii" czy "byt społeczny".

Encyklopedia multimedialna PWN to dla mnie bardzo interesujące, wartościowe, atrakcyjne i sensownie wykonane wydawnictwo multimedialne. Bije ono na głowę wszystko to, co istnieje na rynku polskim. Łącznie z entuzjastycznie przyjętą Multimedialną encyklopedią powszechną firmy Fogra, nie mówiąc już o poprzedniej edycji dzieła PWN. Jeśli chodzi o zawartość, omawiany program lokuje się poza wszelkimi dyskusjami; po prostu jest najlepszy. Powtarzam - nie

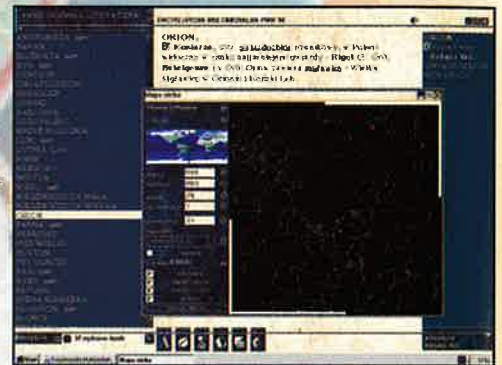
czuję się na siłach, aby wchodzić w polemikę z treścią haseł, niech debaty na ten temat prowadzą profesjonalści. Ja w tych tematach, w których jestem jako tako "uczony" (humanistyka, nauki społeczne, nauki polityczne + szeroko rozumiane wykształcenie uniwersyteckie) po kilku dniach zabawy (pracy?) z programem nie znalazłem żadnych błędów merytorycznych. Przyjazność interfejsu, ilość dostępnych opcji, atrakcyjność wizualna, "ogólne wrażenia" są jak najlepsze. Oczywiście nie brak tu małych potknięć i uczucia niedosytu, o których za chwilę, ale jest to zdecydowany postęp ("wielki skok") w stosunku do edycji z 1996 roku.

Nie tylko zawartość indeksów godna jest pochwały, świetnie rozwinięta jest też ich struktura. Poszczególne tematy, "obszary badań", kategorie, grupy rozmiszczono w schematach rozwijanych "drzewek", przez co łatwo zorientować się w umieszczeniu danego tematu w szerszym kontekście.

Zrezygnowano z irytującego "podwójnego kliku", dzięki czemu teraz łatwiej jest zaznaczać poszczególne elementy indeksów, łączyć ze sobą różne tematy i dowolnie "mieszać" w dokonanych "wyborach przeszukiwawczych". Należy też docenić wprowadzenie opcji kopiowania tekstu do schowka, co umożliwia swobodne wykorzystanie zasobów encyklopedii "na zewnątrz". Encyklopedia wyświetla informacje w kilku oknach, z podziałem na część tekstową, strukturę (zawartość hasła - można ją ukryć), fragment, w którym prezentowane są zasoby multimedialne oraz spis haseł. I tak dalej. Udoskonaleni jest naprawdę wiele.

Pora na to, co mnie w EM 98 rozczarowało. Znowu "ukłula" mnie wspomniana na początku tekstu pokusa porównywania tego programu ze światowymi potentatami w tej dziedzinie. Muszę się jej oprzeć. W przeciwnym razie encyklopedia PWN jednak musiałaby być uznana za dzieło daleko odstające od standardów światowych. Na temat tego, co to znaczy "standard", a w szczególności nad różnicą między takimi filozoficznymi pojęciami jak dominacja, hegemonia, dyktatura, propaganda, nie będę się tutaj rozwodził. Zamiast tego parę "krytycznych uwag natury ogólnej". To, co mnie w EM 98 martwi najbardziej to jej "zamkniętość na świat zewnętrzny". Dwustronna. Poza wykorzystaniem tekstów (kopiowanie przez schowek: prawdy przydysk myszki na treści hasła) można zapomnieć o eksportowaniu jakichkolwiek innych zasobów encyklopedii. Przede wszystkim za żadne skarby nie da się pobrać z niej obrazków (znowu - poza prymitywnym ściąganiem ekranu przez print screen). Z drugiej strony encyklopedia nie posiada jakiegokolwiek "linku" do którejś z przeglądarek internetowych, co umożliwiałoby poszerzanie zawartości haseł o zasoby sieciowe lub (pomarzyć można) aktualizację baz danych programu przez Internet (zamiast tego PWN wymienia en bloc stare wersje programu na nowe). Zrezygnowano z

problematicznej atrakcji w postaci opcji tworzenia własnych książek z zasobów encyklopedii. Ale dodano inną "rewelację", tym razem mającą nam ułatwić gromadzenie i egzaminowanie własnych wiadomości nabytych podczas pracy z programem. Przydatność programu SuperMemo dla potrzeb "powszechnej" skarbnicy wiedzy, a więc i dla "powszechnego" użytkownika jest problematyczna. Sam w sobie program ten jest znakomity, ale zamiast niego do opcji testowania wiedzy wystarczyłyby w EM 98 w zupełności jakieś mały "egzaminator" ze standardowymi testami wielokrotnego wyboru, ewentualnie z opcją tworzenia własnych pytań. SuperMemo oferuje nam wiele możliwości, które trzeba sobie jednak wcześniej "umożliwić" samemu (i jest to w porządku, ale tylko jeśli chodzi o



integralny system, jakim jest program firmy SuperMemo World, a nie gdy mamy do czynienia z nakładką). Z drugiej strony to mile, że dostajemy z encyklopedią za darmo produkt warty kilkadziesiąt złotych.

Ostatni zarzut w stosunku do EM 98 dotyczy zasobów multimedialnych. Znowu nie będę pisał, że programowi daleko tu do produkcji zachodnich. Chodzi o coś innego - nie o ilość, ale o jakość. Przede wszystkim filmy. 98 procent z nich to nudne, patetyczne "kawalki" historyczno-polityczno-społeczne dotyczące przeważnie Polski. Nie mówię, że historia czy polityka polska są nieważne, ale przecież nie jest to jedyny przedmiot encyklopedii. Nie ma filmów o kulturze, religiach, geografii, ciekawostkach. Mam nadzieję, że w przyszłych edycjach encyklopedii uda się to jakoś naprawić (czyli między innymi skorzystać z innych źródeł niż słynna Polska Kronika Filmowa). Tym bardziej, że jest gdzie nowe zasoby multimedialne upchać - druga płytka świeci pustkami (ja wiem - to odstraszać piratów, ale bez przesady).

Ok. Te kilkanaście ostatnich zdań to był dowód na to, że jeśli ktoś ma w swoim systemie zainstalowaną encyklopedię Encarta, nie powinien jej kasować w tym roku. Pod wieloma względami Encyklopedia Multimedialna PWN nie zagrazi jej. Pozostała część tekstu oraz "ogólne nastawienie autora" są jasne: jeśli nie kupisz - popelnisz błąd.

Wymagania: 486DX2, 8MB Ram, SVGA, cdx4.Windows	Producent: Vulcan Media/Wydawnictwo Naukowe PWN
Internet: http://www.pwn.com.pl	Dystrybutor: Wydawnictwo Naukowe PWN

Świat w przekroju

Microsoft Encarta World Atlas 1998

Nauka geografii może być męcząca, czego corocznie doświadcza mnóstwo uczniów szkół podstawowych i średnich. Nie jest to jednak konieczne, jako że istnieją pomoce naukowe, które obowiązek ten czynią choćby odrobinę bardziej przyjemnym. Jeśli chodzi o geografie, to doskonałym przykładem jest tu Microsoft Encarta World Atlas 1998. W dużym skrócie aplikację tę można określić jako interaktywny atlas. Jednak, ponieważ w tym pojęciu zawrzeć można dokładnie wszystko, postaram się przybliżyć program bardziej szczegółowo.

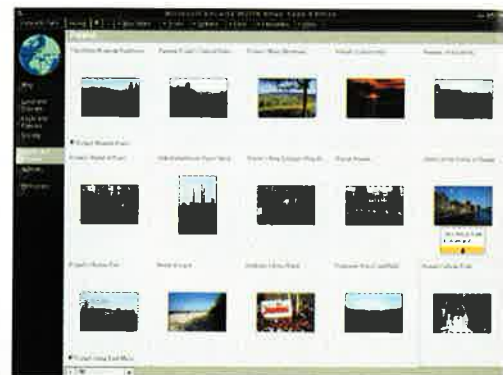
KRZYSIEK KALISZEWSKI

Data 1998 w tytule świadczy, że jest to najnowsza edycja znanego już programu. Przy tym wiadomo również, że zamieszczone w niej informacje będą najbardziej (w granicach możliwości) aktualne. Komputerowa edycja atlasu pozwala na wygodną i intuicyjną obsługę. Zamiast kartkować strony z mapami poszczególnych kontynentów, mamy po prostu kulę ziemską, którą obracamy powiększając wybrany fragment do dowolnie dużej skali (oczywiście w dostępnym zakresie), dzięki czemu znalezienie każdego miejsca o znanym położeniu jest

bezpośrednio tam, gdzie chcemy. Oprócz tego wyszukiwać możemy również rzeki, półwyspy czy krainy geograficzne. Mapy, które oglądamy mogą być wyświetlane w kilku trybach: klasyczna mapa hipsometryczna, polityczna, klimatyczna, tektoniczna oraz mapy statystyczne odzwierciedlające za pomocą kolorów poziom wybranej cechy w danym państwie. Mapy to jednak nie wszystko. Istotną częścią atlasu są notki informacyjne dotyczące państw i miast. O ile o miastach można przeczytać jedynie krótkie notki (kilka linii), o tyle państwa opisane są precyzyjnie, z dokładnym podziałem na różnorakie zagadnienia. Dzięki temu zapoznamy się z klimatem i

wieloma innym informacjami. Jednak o ile opisywany również w tym numerze Interactive World Atlas oferował informacje na temat rzek, krain geograficznych i innych elementów geografii, o tyle Encarta to wyraźnie atlas polityczny, bowiem szczegółowe informacje dotyczą wyłącznie państw. Oczywiście w związku z tym są one dokładniejsze, bowiem produkt Microsofta oferuje około pięciu tysięcy opisanych miejsc, co w stosunku do 125 z IWA jest liczbą dużo mniejszą, ale daje pewność, że informacje będą bardziej szczegółowe. Niestety jednak nie obyło się bez buraków. Być może niezauważalnych na pierwszy rzut oka, ale np. mojemu rodzinnemu miastu (Wrocław) Microsoft „podał” pałac królewski (bo „former royal palace” raczej nie oznacza niczego innego), o którego istnieniu we Wrocławiu nikt dotąd nie słyszał. Równie ciekawą informacją jest ta, według której już dwa tysiące lat przed naszą erą tereny między Odrą a Wisłą zamieszkiwało plemię Polan. Ciekawe, że nie ma słowa o faktycznie żyjących tam (ale również sporo później) Gotach i Gepidach ani też o tym, że Słowianie pojawili się na tych terenach dopiero około czwartego-piątego wieku naszej ery.

Ciekawym, aczkolwiek niezbyt rewelacyjnym elementem atlasu jest „Virtual Flight”, czyli przelot nad kilkoma ciekawymi rejonami świata symulujący wyprawę samolotem. Widzimy niewiele, ale leć możemy



proste i wygodne. W przypadku, jeśli lokalizacji nie znamy, do jej znalezienia posłuży indeks, w którym po kliknięciu na nazwę danego państwa, miasta czy prowincji przeniesiemy się

ukształtowaniem geograficznym, danymi z dziedziny statystyki, ekonomii i edukacji, historią najnowszą, kulturą, sztuką, językiem i strukturą narodowościową czy religijną oraz

klikać na wybranych miejscach i uzyskiwać informacje o nich. Ostatnia z ciekawostek, które oferuje nam atlas to gra w zgadywanie miejsc pokazywanych przez program. Pokazuje on miasto, państwo czy rzekę, a my musimy odgadnąć, co to jest, wybierając spośród czterech możliwych odpowiedzi.

Celokształt atlasu prezentuje się wyjątkowo porządnie. Jeśli pominąć niewielkie w sumie błędy, to z powodzeniem można polecić Encartę każdemu uczniowi, który swoje kłopoty z geografiami chciałby rozwiązać w przyjemny i szybki sposób. Do tego większość miejsc w atlasie posiada linki internetowe pozwalające na uaktualnienie informacji o nich, co jest banalnie wręcz proste, jako że cały program stworzony jest na engine Internet Explorera. Krótko mówiąc - narzędzie prawie uniwersalne.

W-ACTION

Producent:
Microsoft

Wymagania:
Win 95/NT, 8 MB RAM,
SVGA

Dystrybutor:
Microsoft
tel. (022) 661 54 00

Internet: <http://www.microsoft.com>

INFO

**Więcej,
lepiej,
szybciej...**



**650 MB
PŁYTA CD**

**Mam już
komputer?
I co dalej?**

**Dlaczego
najlepsze
programy
są za darmo?**

**Co słyszeć
a co widzieć?**

**Czy
z maszyną
można się
zaprzyjaźnić?**

Legendy i baśnie

The Great Myths and Legends

W każdym z nas, niezależnie od wieku, tkwi cząstka dziecka (ręka, noga czy główka? :)). Dlatego też mity i legendy zarówno starożytne, jak i bliższe współczesności, zawsze interesowały nie tylko dzieci, ale również poważnych naukowców. Stąd między innymi biorą się próby umiejscowienia mitycznej Atlantydy czy też odnalezienia Yeti, podejmowane przez ludzi, którzy na co dzień są poważnymi naukowcami - specjalistami w swoich dziedzinach, a mimo to legenda przyciąga ich jak magnes.

Krzysztof KAUSZEWSKI

Zależności między mitem, a prawdziwą rzeczywistością są pasjonującą dziedziną wiedzy i jak wszystko, co pasjonujące, niestety pominiętą przez twórców "genialnego" programu nauczania w polskich szkołach. A przecież relacje te są istotne dla wyjaśnienia genezy mitu, jego źródeł itp. Tymczasem na zajęciach z historii o mitach nie ma słowa (lub mówi się niewiele), natomiast na języku polskim ucząc się czegoś na ten temat, nie słyszymy słowa o historycznych powodach powstania mitów. Jak to zwykle bywa, w takim przypadku ratunkiem (niestety tylko dla tych, którzy chcą go szukać) są wydawnictwa niezależne - niezwiązane ze szkolnym programem nauczania ani z żadnymi z "aktualnie modnych wartości", które zmieniają się zależnie od koniunktury. Takim właśnie wydawnictwem jest seria programów komputerowych Myths and Legends (czyli mity i

legendy). Seria ta obejmuje obecnie trzy aplikacje: Monsters and Mythical Creatures, Lost Cities i Legendary Heroes. Pierwsze dwie są już dostępne na polskim rynku i spieszymy z ich prezentacją.

Serię rozpoczyna program o mitycznych zwierzętach i potworach. Wśród tych, z którymi się tu zapoznamy są zarówno takie, w których istnienie nie wierzy już nikt, jak też te, których do dzisiaj poszukują ekspedycje naukowe. Lista obejmuje: Yeti, Minotaura, Potwora z Loch Ness, Cyklopów, Lewiatana, Pegaza, Golema, Jednorożca, Gorgony i Feniksa. Wędrując po programie, dowiemy się o tym, jak powstał mit o danym zwierzęciu, jak istnienie legendy wpłynęło na kulturę oraz jak wyglądała konfrontacja mitycznej opowieści z rzeczywistością. Wędrowka odbywa się w trójwymiarowej, renderowanej scenarii, której do doskonałości trochę brakuje (zbyt duża sterylność), ale w sumie jest całkiem przyzwoita. Do tego, podczas "wędrowki" możemy podziwiać reprodukcje zabytkowych obrazów, miniatur, rzeźb i innych dzieł sztuki związanych z danym stworzeniem, a także zapoznać się z fragmentami tekstów średniowiecznych i starożytnych autorów. Dodatkowo tekst

"zorganizowany" jest w formie encyklopedycznej, tj. do bardziej skomplikowanych zagadnień bądź osób, o których chcemy dowiedzieć się więcej, dołączone są odsyłacze, tak że wystarczy kliknąć na słowie, aby uzyskać informację. Przeglądając dokładnie wszystkie, znalazłem trzy błędy, przy czym zaznaczam, że są to jedyne błędy w całym programie. Chodzi mianowicie

Eden]. Dowiemy się o historycznych zapiskach na temat danego miejsca, obejrzymy dzieła sztuki mu



o odnośniki, które wskazywały na nieprawidłowe wyjaśnienia. Błąd ten zresztą da się obejść, jeśli wyszukamy "ręcznie" w słowniku interesujące nas hasło.

Druga część pakietu - Lost Cities sprawia wrażenie lepiej dopracowanej. Zawartość jest dokładnie taka sama, z tym że łatwiejsza jest nawigacja między poszczególnymi miastami oraz dostęp do informacji o danej "lokacji". Zresztą program prezentuje nie tylko miasta, ale również miejsca legendarne. Lista obejmuje między innymi Eldorado, Atlantyde, a nawet Ogród

poświęcone, a także zapoznamy się z obecną wiedzą archeologów i historyków na ich temat.

Szczerze mówiąc, wiedza, którą przekazują nam te programy nie jest żadną rewelacją, gdyż każdy zainteresowany historią wszystko to już wie; ale jest to doskonałe źródło informacji dla kogoś, kto dopiero zaczął się interesować tymi zagadnieniami, a ponadto oprawa audiowizualna programu zachęca do zdobycia wiadomości bardziej niż jakakolwiek książka. Tak więc seria Myths and Legends powinna znaleźć się w domu każdego, kto interesuje się legendami starożytności i średniowiecza.



Producent:
E.M.M.E. Interactive

Wymagania:
486, 8 MB RAM, SVGA,
Windows 3.1/95

Dystrybutor:
Dikom
tel. (22) 642810

Internet: <http://www.mmmmedia.polbox.com>

INFO



Mały Encyklopedysta

Encyklopedia dla dzieci

Albion kilkakrotnie gościł już na naszych łamach dzięki profesjonalnym propozycjom programów edukacyjnych, przeznaczonych dla najmłodszego odbiorcy. Wśród ciekawych, przemyślanych aplikacji, jak choćby "Matematyczne Przygody" czy "Między nami literkami", pojawiła się zupełnie nowa pozycja, która ma pomóc malcom w zrozumieniu otaczającego je świata.

ANDRZEJ SITEK

Każdy chyba przekonał się, jaką niesgnowitą ciekawość przejawia małe dziecko, odkrywając świat. Dziecko w tym wieku odkrywa nowy, fascynujący, wielki świat, widziany jeszcze przez pryzmat bajek i fantastycznych wyobrażeń, które są przejawem jego czystej, wolnej fantazji. Dziecko wychodzi naprzeciw światu, widzi jego nieograniczoną wielorakość i w swej aktywności i ciekawości stara się go natychmiast zrozumieć. Chce znać nazwy i funkcje wszystkich otaczających go przedmiotów. Chce wiedzieć "dlaczego niebo jest niebieskie" itd. Właśnie wówczas tworzy się wiele bardzo ważnych relacji, które później pomogą dziecku wykształcić "spojrzenie na świat". Jest to czas, okres, w którym z całą intensywnością przejawia się u dziecka olbrzymie łaknienie wiedzy, jednak nie w takim ujęciu, w jakim

rozumieją je dorośli. Jest to potrzeba zrozumienia świata, aby można było dokonać pierwszego, zdecydowanego samookreślenia; kim i gdzie jestem. Niektórzy filozofowie uważają, że to właśnie dziecko jest ideałem dociekliwego mędrcia. Sposób postrzegania u dziecka charakteryzuje się taką intensywnością, jakiej później nigdy już mieć nie będzie. Między innymi właśnie dlatego jest to najlepszy okres na naukę. Jest to również czas, aby zaszczerpić mu dobre nawyki, które w dalszym życiu na pewno zapoczątkują.

Na tak przygotowanego przez naturę ucznia czeka zazwyczaj zmęczony, zajęty natłokiem własnych spraw dorosły, który doskonale porusza się w rzeczywistości i zapomina, jak to jest, gdy wszystko wokół jest tajemnicą. Zazwyczaj dorosła osoba po prostu nie może przejąć tak dużego zaangażowania i zainteresowania, jakiej oczekuje po niej dziecko, dla którego wszystko jest ważne. "Blahe" pytania malca kwitowane są uśmiechem, niekiedy króciutkim komentarzem, rzadko wyczerpującym opisem zjawiska. Cóż, zdarza się również, że dorosłemu jest po prostu bardzo ciężko wyjaśnić jakiś problem. To charakterystyczne, że najtrudniej wyrazić jest oczywistości.

W każdym razie, kiedy "ente" pytanie dziecka powoduje już chęć wypowiedzenia sakramentalnego "idź, pobaw się klockami", można zaproponować malcowi znacznie ciekawszą, pouczającą rozrywkę. ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI to rzetelnie przygotowany, dobry program, w którym znajduje się kilka tysięcy pojęć z różnorodnych dziedzin. Najważniejszą bodajże informacją jest jednak, że wspomniane definicje są napisane prostym, zrozumiałym dla dzieci

językiem. Autorzy tekstów starali się objaśniać dane zagadnienie obrazowo i dokładnie, co raczej się udało. W bibliotece definicji ponad 1000 zostało udźwiękowionych, towarzyszy im ponadto 1000 ilustracji i zdjęć. W programie umieszczono również 116 kolorowych filmów i 21 animacji obrazujących niektóre pojęcia. Ciekawa, frapująca oprawa graficzna wzbudza zainteresowanie, a co ważne - nie pozbawia aplikacji prostoty i łatwości obsługi, jak to niekiedy się zdarzało.

Dziecko rozpoczyna zabawę i naukę poprzez zapoznanie się z wesołym duszkiem, który powoli i wyraźnie wyjaśni, jak posługiwać się programem. Duszek prezentuje skarby zamku, których mnóstwo poukrywano w różnych zakamarkach tajemniczej budowli. W programie znajduje się 21 podstawowych grup tematycznych. Aby maksymalnie ułatwić podróżowanie, możliwe jest skorzystanie z jednego z trzech trybów wyszukiwania definicji (alfabetyczne, wg poszczególnych dziedzin, zaznaczone zakładką). Daną dziedzinę wybieramy klikając jedną z kolorowych ikon je reprezentujących, które umieszczono luźno rozrzucone na pulpicie. Pojawi się wówczas specjalne okno, w którym znajduje się zazwyczaj tekst, ładny, kolorowy obrazek oraz graficzne odsyłacze do materiału filmowego lub dźwiękowego. Poza tym, klikając po prostu na określonej ikonkę możemy przywołać planszę, na której umieszczono skróty do wszystkich zagadnień z danej dziedziny. Kolorowe sześciiany, które również znajdują się na tym polu umożliwiają określenie "trudności" prezentowanego materiału. Trzystopniowa skala pozwoli tak dobrać zagadnienia, aby dla mniejszych dzieci nie okazały się za trudne.

Na głównym pulpicie znajduje się także szereg animowanych ikon, które pozwalają dotrzeć do innych skarbów ENCYKLOPEDII DLA DZIECI. Kamera umożliwi oczywiście otwarcie katalogu z filmami. Obok "ekranu" znajduje się alfabetyczne menu, z którego wybieramy właściwą pozycję. Filmy w zasadzie są dobre, jednak niektóre sekwencje okazały się nieco byle jakie. Na przykład hasłowa ŁÓDKA to filmowy urywek, na którym widzimy stojący na przyczepie, przykryty plandeką jacht. Obrazek raczej mało zachęcający.

Klikając na ikonkę, na której uśmiecha się do dzieci dobrotliwy król, będziemy mogli przejrzeć definicje w formie obrazkowej. Po wybraniu hasła z listy definicji pojawi się po prostu związany z



nią obrazek. Jeżeli okaże się, że dziecko chce dowiedzieć się czegoś więcej, wystarczy, iż kliknie na obrazek, co uaktywni informacje tekstową. Dla starszych dzieci przygotowano zabawę, która polega na podpisaniu pojawiającego się w okienku obrazka. Po quizie obrazkowym możemy przejść do quizu z wiedzy ogólnej. Na określone pytanie należy udzielić odpowiedzi, klikając na jedno z czterech proponowanych zdań. Warto przy okazji dodać, że autorzy wykazali się zdrową dawką wyobraźni i humoru. Np. jedno z pytań brzmi: Igloo to domek budowany przez: bobry, Indian, Etrusków, Eskimosów. Być może niektórym ten styl kojarzy się z telewizyjnymi konkursami, co świadczy jedynie o poziomie tych ostatnich.

W programie znajdują się nie tylko suche informacje i wyczerpujące quizy. Do każdego z działów przyporządkowana jest gra edukacyjna, krzyżówka, kolorowanka lub zabawa typu "połącz punkty". Poszczególne działy przybliżają również solidnie opracowane ciekawostki, które wzbogacają wiedzę dziecka, a zarazem są naprawdę ciekawe. Wśród gier znajdują się pełne wersje takich przebojów jak Arkanoïd czy Pacman. W pudełku dzieci odnajdą również specjalny prezent. Zeszyt do kolorowania, oraz atrakcyjna gra planszowa na pewno przypadną im do gustu.

ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI to dobra, solidnie przygotowana pozycja, która nie powinna zawieść oczekiwań najmłodszych i ich rodziców. Oprócz bogatego źródła wiedzy program może stanowić ciekawą formę wzbogacenia słownictwa, rozumienia otaczającego świata i zabawy. Zdecydowanie jest to aplikacja godna polecenia, a jedynym zastrzeżeniem, które precyzuje się po zapoznaniu się z nią jest nienajlepiej opracowany materiał filmowy. Poza tym błędów brak, w związku czym ENCYKLOPEDIA DLA DZIECI warta jest całych ośmiu punktów w skali CD Action, jeśli takie byłoby przyznawane programom edukacyjnym.

Wymagania: 486 DX/2 16 MB RAM Windows 3.1, 95	Producent: Albion Multimedia
Internet: http://www.albion.pl	Dystrybutor: Albion Multimedia Plac Wolności 7, 50-071 Wrocław



Życ i przeżyć

Survival. Mysteries of Nature.

No proszę - człowiek uczy się całe życie. Nawet gdy tego nie chce, albo gdy nawet nie zdaje sobie z tego sprawy. Kto nie wierzy, może sprawdzić to na własnej skórze, odpalając np. wydawnictwo: „Survival. Mysteries of Nature”, firmy Anglia Multimedia. Od razu uprzedzam tych, którym słowo „survival” kojarzy się z bardzo ostatnio popularnymi „szkołami przetrwania” - nie tu dla Was. Nie będzie ani słowa o tym, jak z wojskowego plecaka i sznurowadeł wyjętych z bula zrobić namiot, w którym przetrwać dwa tygodnie na pustyni ani też jak przyrządzać kaloryczny posiłek z larw owadów. O owadach - owszem, będzie sporo (i nie tylko o owadach); program ten poświęcony jest bowiem w całości światu zwierząt.

JERZY POPRAWA

Oco konkretnie chodzi w tym wydawnictwie? Właściwie trudno to precyzyjnie określić. Ogólnie mowa tu o „zwierzęcych wyścigu zbrojeń” (choć nie tylko). Jak wiadomo, jedne zwierzęta żyją dzięki temu, że zjadają inne, zaś te inne robią wszystko, by im to uniemożliwić lub chociaż utrudnić. I jak się okazuje, obie strony osiągnęły na tym polu wręcz

nieprzydatna (prócz tego, by od czasu do czasu popisać się przed znajomymi), ale też nikt nie mówił, że jest to program typu „repetitorium z biologii dla klas... szkoły podstawowej i średniej”. To po prostu produkt dla ciekawskich, żądnych wiedzy, miłośników fauny itp. I tutaj sprawdza się doskonale (czego dowodem choćby wyróżnienie go nagrodą Emma Award).

No dobra, przejdźmy do konkretów. Po odpaleniu programu witają nas cztery okna, wyznaczające podstawowy podział materiału. Trzy pierwsze to: Hunter & Hunted (co można przetłumaczyć jako „myśliwi i ofiary”), Flight (lot), Senses (zmysły). Ostatni - czwarty - dział to jakby przewodnik i „mieszanka firmowa”, w której możemy zawrzeć bliższą

znajomość z każdym z opisanych w jakimś dziale zwierzęciem (plus parę encyklopedycznych informacji na jego temat).

Popatrzmy na pierwszy dział. Podzielono go na trzy grupy. Ucieczka, Łowy, Kamuflaż. Okazuje się, że każdy z nich został przez odpowiednie zwierzęta podniesiony do rangi sztuki. Uciekać można na wiele sposobów - gnać prosto przed siebie, licząc na chyżość nóg, stosować serię rozmaitych mylących zwodów, katapultować się potężnymi susami, postawić zasłonę dymną (tak! np. mątwy). Uciekać można też w... bezruch, licząc na swój kamuflaż (o czym zaraz); można też szukać ucieczki w potężnym opancerzeniu

(żółwie), gigantyzmie (słonie), podjęciu walki z napastkami, tak solo jak i w stadzie (np. bawoły afrykańskie); można szukać ratunku w bystrości swoich zmysłów, które odpowiednio wcześniej zdradzą obecność łowcy. (Czy wiecie, że np. niektóre śmy stosują systemy... antyradarowe, zakłócając sygnały wydawane przez nietoperze lub też - po ich wykryciu - automatycznie przechodzą w lot nurkowy, usiłując wymknąć się z namierzającej je wiaży - czy to czegoś Wam nie przypomina?) Można stosować w obronie broń biologiczną (np. atakując wroga cuchnącymi substancjami - skunks - lub wytwarzając truciznę na swym ciele - ropuchy). Można udawać kogoś innego lub... co innego.

O, tu już niepostrzeżenie przeszliśmy do kamuflażu. Sami wiecie, co potrafi kameleon. A czy wiecie, że niektóre zwierzęta potrafią kształtami upodobnić się albo do tła (np. patyczaki, których praktycznie nie można odróżnić od suchych gałązek), albo też do... groźnego drapieżnika (są niejadowite węże, które ubarwieniem udają swoich jadowitych kuzynów; są muchy, które do złudzenia przypominają osy). Nie wspominając już o genialnie dobranej, dzięki ewolucji, barwie i umieszczeniu sierści, która pozwala wręcz roztopić się w otoczeniu...

Naturalnie drapieżniki nie pozostały w tyle. Poznamy więc ich taktykę łowów, specjalizację, technikę polowań, tricki, jakimi neutralizują rozmaite sztuczki ofiar (np. jest ryba, która poluje na latające owady, strącając je do wody za pomocą precyzyjnie wystrzelonego z pyska strumienia wody). Albo pająki - nie każdy poluje rozsznurowując sieć; są i takie, które szarżują na ofiarę (znany skądinąd miłośnikom metalu wilczy pająk vel Wolf Spider); są nawet takie,

które schodzą pod wodę w specyficznym „skafandrze do nurkowania” i tam urządzają łowy.

Myślę, że dałem Wam tu mały przedsmak tego, co zawiera program. A przecież nawet się nie zająknąłem o szeroko omówionych zmysłach zwierząt (w podziale na słuch, wzrok, dotyk, smak, węch; a propos - czy wiecie, kto ma najczulszy węch na świecie? - samiec pewnej śmy wykryje pojedynczą samicę z odległości... 11 km, posługując się właśnie węchem!). A cały dział poświęcony zwierzęcym lotnikom (łącznie z rysem historycznym, który cofa nas o 200 mln. lat)? Warto to sobie poczytać i pooglądać.

Czy można wytknąć temu programowi jakieś braki? Przypadłyby się indeksy filmów (i w ogóle indeks danych), hipertekst i parę takich multimedialnych bajerów, do których przyzwyczaiły nas rozmaite encyklopedyczne wydawnictwa. Tym niemniej w programie nie można narzekać na brak elementów interaktywności; jest narracja (angielska), mnóstwo filmów wideo, możliwość zoomowania obrazu, odsyłacze tematyczne, opcjonalnie wywoływane dodatkowe sekwencje wideo i ilustracje itp. Więc nie wypada się zbyt mocno czepiać, tym bardziej, że atrakcyjna forma i treść są tu najważniejsze, te zaś w pełni rekompensują techniczne niedostatki. Ostatecznie nie bez powodu wyróżniono to wydawnictwo prestiżową nagrodą. Zapraszam Was w tajemniczy świat zwierząt!



niesamowitą biegiłość, a wiele zwierzęcych „patentów” zostało z powodzeniem wykorzystanych przez ludzi (ot, choćby echolokacja - delfiny i nietoperze o parę milionów lat wcześniej stosowały ją w praktyce). Przyjęta przez autorów konwencja sprawia, że podane w programie informacje lyka się jak zimną cokol w upalny dzień. Zrezygnowano z encyklopedycznych, suchych danych (tzn. zredukowano ich ilość do niezbędnego minimum), koncentrując się na rozmaitych ciekawostkach, podanych w bardzo łatwy do przyswojenia sposób. Dzięki temu ma się wrażenie, że oglądamy film w TV, a wiedza sama cichaczem wypełnia kolejne bruzdy mózgu odbiorcy. OK, może i jest ona raczej do niczego

Wymagania: 386 SX/33, 4MoHram, VGA Win 3.1x Win 95, karta muzyczna, CD2		Producent: Anglia Multimedia
Internet: http://www.anglia.co.uk		
Dystrybutor: Anglia Multimedia		

Es kimoski humor

Payuta i bóg lodu

Większość ludzi Arktykę kojarzy z bezkresnymi polaciami śniegu, lodowcami, sześciomiesięcznym cyklem dnia i nocy oraz, przede wszystkim, z przesywającym na wylot zimnem. Pustynie, będące jakby przeciwieństwem tego, co można znaleźć na obu biegunach, są osadzone w podobny sposób co krainy lodu - z tą różnicą, że tam zabójczym elementem pogody jest nie ludzki upał.

AGNIESZKA SIEJKA

Geografia już w podstawówce wyjaśnia niejasności dotyczące obydwu środowisk; okazuje się, że zarówno pod śniegiem jak i piaskiem może czaić się życie i to nawet w dość pokaźnych ilościach. Narosłe wątpliwości na ten temat z powodzeniem powinien rozwiązać program, a właściwie bajka „Payuta i bóg lodu”; przy okazji zaoszczędzi on pani od geografii żmudnych wyjaśnień o klimacie Arktyki. Zaznaczam, że produkcja jest adresowana do dzieci, ale uprzedzam dorosłych, którzy noszą się z zamiarem posadzenia pociechy przed monitorem, by chyłkiem wycofać się z pokoju i błogosławić chwilę spokoju. Otóż zapobiegliwie zarezerwujcie sobie nieco czasu, ponieważ tak łatwo nie uciekniecie od monitora; wy starzy wyjadacze Windowsów, Office'ów i tym podobnych hybryd, zostaniecie podstępem i humorem wciągnięci w świat Arktyki. Zanim się spostrzeżecie i wróćcie do rzeczywistości, dziecko cicho kwiląc będzie leżało na podłodze, strącone z krzesła przez was, połykające kolejną paczkę chipsów i ryczące ze śmiechu, który jest reakcją na obrazki oglądane na monitorze...

Sugeruję, aby swe pierwsze kroki po uruchomieniu programu skierować w stronę opcji „Wysłuchać legendę”, gdyż stanowi ona fundamentalną część bajki, bez znajomości której dalsze zwiedzanie byłoby nieco utrudnione z powodu braku odpowiednich wiadomości. Bajka sama w sobie nie jest długa, można ją przyrównać do zwykłej dobranocki, ale jest w niej

zawartych znacznie więcej elementów niż w tradycyjnym filmie dla dzieci. Tekst, rysunek oraz animowany obraz przeplatają się wzajemnie, by stworzyć w pełni multimedialną (tak - nie boję się użyć tego słowa) produkcję - krótką, acz bardzo treściwą i pełną niebanalnego humoru. Podczas poznawania legendy czynności oglądającego ograniczają się do śledzenia akcji na ekranie i przerywania nogi na nogę, niekiedy przerywanym małym chichotem. Ten potężny i donośny będzie roznosił szyby w oknach dopiero gdy wejdziemy do części nazwanej „Gra w legendę” - tu dopiero zaczyna się prawdziwa jazda i zabawa, od której bardzo ciężko się oderwać.

Odtwarzanie bajki rozpoczyna się od nowa, jednak z tą dużą różnicą, iż po każdej scenie (w sumie jest ich jedenaście) następuje stop klatka, która pozwala na rozpoczęcie zabawy. Wodząc kursorem po ekranie, można zauważyć, iż zmienia on kształt w niektórych miejscach zatrzymanego obrazu. Klikając na wyróżniony fragment zostajemy uraczeni jednym z mnóstwa wesołych, króciutkich scenek - to właśnie one wywołują w oglądającym głośnie wybuchy śmiechu. Gag goni gag i figlami pogania. Grupa ośmiornic w prześwitujących spodniczkach tańcząca „kankana”, odpowiednio zakończonych efektownym, kilkunastym szpagatem; utwór na cześć odważnego orla śpiewany przez małego kurczaczka przy aplauzie widowni w postaci kilku romantycznie rozmarzonych kaczek trzymających zapalniczki - to tylko część scenek, przy których można się zakrzuszyć ze śmiechu, niezależnie od ilości lat, jakie dźwigamy na karku. Ponadto przez scenariusz bajki, oprócz głównych bohaterów, przewijają się dwie komiczne postacie, których

niewiele obchodzi rozgrywająca się wokół akcja i przeważnie próbują zrobić coś zupełnie niepotrzebnego i nie związanego z fabułą. Zjawisko to jest jak najbardziej pozytywne i dzięki niemu mamy dodatkowy humor sytuacyjny, bezpośrednio wynikający ze scenariusza bajki.

Gdy przejdziemy i zapoznamy się już ze wszelkimi tajemnicami jakie kryją się na poszczególnych obrazkach, możemy „udać się” do zręcznościowo-edukacyjnej części programu, którą stanowią gry. Jest ich niewiele, ale w tym przypadku jest to nawet zaleta, ponieważ w świetle poprzednich



elementów produktu ta część wypada najmniej atrakcyjnie. Dawka humoru drastycznie spada; jednak jeśli dziecko potrafi czerpać radość z samego rozwiązywania różnych zagadek, to myślę, że z równym zapałem i chęcią przystąpi do tego typu zabaw, które ponadto charakteryzują się inteligentnym wykonaniem.

Zwracając oko recenzenta na techniczne wykonanie programu, mogę do wcześniej już wymienionych, spokojnie dodać kolejną porcję zalet. Oprawna muzyczna oraz graficzna w pełni zasługują na jak najbardziej pozytywne oceny; odpowiednio dostosowane do dziecięcego odbioru teksty oraz sam sposób opowiadania, przyjemne i zarazem zabawnie

modulowane w odpowiednich momentach głosy lektorów wywołują jak najbardziej pozytywne odczucia. Arktyka została przedstawiona nie jako bezludna kraina lodu, gdzie nawet Yeti boi się zaglądać, ale pulsujące życiem, pełne zwierząt terytorium, które - jak się okazuje - z powodzeniem można wykorzystać jako miejsce akcji porywającej przygody. Zdawałoby się, że graficy nie mieli tu zbyt wiele roboty, mogąc ograniczyć się do wykorzystywania różnych odcieni bieli oraz nieskomplikowanych kresek, aby zaznaczyć kontury poszczególnych lodowców. Cóż, sami zobaczcie, że tak nie jest, a grafika, choć nie jest zapełniona renderowanymi efektami, doskonale dopasowuje się do fabuły; i właściwie wszechobecna prostota, która charakteryzuje cały produkt w ogóle nie daje się zauważyć.

W tym momencie zgodnie ze wszelkimi zasadami sztuki recenzentki, warto by podsumować dotychczas wywleczone na wierzch wnioski, jednak myślę, iż czytelnik raczej nie ma w tym momencie problemu ze zgadnięciem, jakie są moje odczucia w stosunku do programu. Zachęcam was do zapoznania się z „CD-romową” bajką, która z pewnością zapewni waszym dzieciom wiele dobrej i na wysokim poziomie zabawy, a i przy okazji wydorosli (choćaż to bardzo względne określenie, szczególnie w przypadku mężczyzn) być może zostaniecie siłą wciągnięci w świat dziecięcej wyobraźni. Naprawdę warto.



Producent:
Ubi Soft

Wymagania:
8MB RAM, 486DX/66,
CDx2, SVGA, Win 3.1, 95

Dystrybutor:
Optimus S.A.
tel. (018) 437797

Internet: <http://www.ubisoft.com>

INFO

Nie tylko dla najmłodszych

Słownik Obrazkowy Języka Angielskiego

Nie tak dawno opisywaliśmy na naszych łamach słownik dla najmłodszych firmy Syracuse Language Systems. All in one, bo tak brzmiała jego nazwa, pomyślany został jednak nie jako podstawowa pomoc w nauce, a raczej jako narzędzie służące do „rehabilitacji” zdolności językowych. Niewiele więcej można zresztą osiągnąć umieszczając w jednym wydawnictwie aż pięć języków...

ALEKSANDER OLSZEWSKI

Teraz natomiast do redakcji dotarł owoc pracy naszych rodzimych programistów o znacznie mniej ekstrawaganckim podejściu do tematu „języki obce”. Słownik Obrazkowy, jak sama nazwa wskazuje, jest narzędziem nastawionym na naukę podstaw, w tym akurat wypadku języka angielskiego. Istnieje wprawdzie jego odpowiednik, o analogicznej zresztą nazwie, uczący języka naszych „szprechających” za zachodnią granicą sąsiadów, ale jako że wolę „speakować”, więc opis pozwolę sobie oprzeć o wersję angielską, różnice umieszczając dopiero na końcu - jest ich zresztą stosunkowo niewiele, gdyż wersja niemiecka bazuje na tej samej, nieco tylko ulepszonej, powłoce programistycznej.



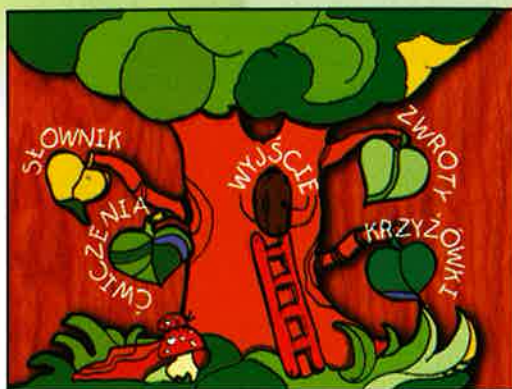
Podstawy

Mimo nazwy sugerującej jedynie proste narzędzie wspomagające naukę słówek, jest to na dobrą sprawę jedynie czwarta część programu. Oczywiście od niej to powinno się zabawę z programem zacząć, ale też po przebrnięciu przez nią można się

zająć czymś bardziej od „zwykłego” dziobania interesującym. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Materiał zawarty w słowniku, a jest to około trzech tysięcy słów, podzielony został tematycznie na trzynaście głównych grup - a wiele z nich zawiera jeszcze dodatkowo co najmniej dwie podgrupy. O chaosie nie ma więc mowy, uczy się człowiek zawsze tego, co go w danej chwili najbardziej interesuje. Pewnym minusem jest jednak brak najprostszego choćby skorowidza pozwalającego na szybkie dostanie się do szukanego słowa. Wprawdzie w samej nauce za bardzo to nie przeszkadza, ale w zabawach - głównie krzyżówkach - i owszem. Z drugiej jednak strony mają one sprawdzać wiedzę „delikwenta” siedzącego z myszką w ręce przed monitorem, a nie umiejętność „ściągania”. Jest ono wprawdzie nadal możliwe, ale trzeba się przy tym przekopać przez znaczną część słów z danej tematyki, co dodatkowo dość pozytywnie wpływa na ilość przyswajanej wiedzy. Takiemu samemu celowi przyświeca także towarzysząca każdemu słowu grafika oraz przykład zdania, w którym ono występuje. Słowa wraz

ze zdaniami wyświetlane są standardowo w dwóch językach: polskim i angielskim, ale poprzez kliknięcie na żarówkę można dowolny z nich wyłączyć, wtedy słownik może służyć także i testowaniu wiedzy. Dodatkowo po kliknięciu na dowolny z pojawiających się na ekranie tekstów uraczeni jesteśmy jego prawidłową wymową: w wypadku tekstów angielskich z głośników uświadomiamy nas głos lektorki, w wypadku naszego własnego języka uświadamiającym jest natomiast lektor.



Dzięki zastosowanemu przez program zmasowanemu atakowi - widzi się w końcu jednocześnie tekst pisany, słyszy jego wymowę, a w dodatku raczeni jeszcze jesteśmy osobistą

gryzonia na jedną z dwóch kolejnych opcji - albo na służące samoocenieniu scenki rodzajowe albo na bardziej interesujące, ale i bardziej wymagające krzyżówki. Mimo iż większość z was poleci zapewne od razu do tych ostatnich, pozwolę sobie zacząć od opcji mniej ciekawej, ale mimo wszystko oferującej mniej stresów. Scenek, kryjących się pod hasłem Ćwiczenia, jest siedem, wśród nich tak budujące jak Wakacje czy Plaża. Są także Święta - to nadal z tych podnoszących na duchu - i Szkoła, która buduje pewnie znacznie mniejszą część populacji, ale w końcu nie o ich wymienianie tutaj chodzi. Wróćmy więc do istoty rzeczy. Po najechnaniu na znajdujące się na każdej z grafik postacie czy przedmioty pokazuje się polskie słowo je opisujące. O



znajomości jego angielskiego odpowiednika zdecydować trzeba jednak samodzielnie, swoich domysłów nigdzie się nie wpisuje, ale na szczęście można je sprawdzić - po kliknięciu lektorka czyta prawidłową odpowiedź. Teraz natomiast już coś dla prawdziwych twardzieli, czyli

prezentacją „bohatera” - szanse na jego opuszczenie bez przyswojenia sobie choćby podstawowych wyrazów są minimalne.

Po podstawach

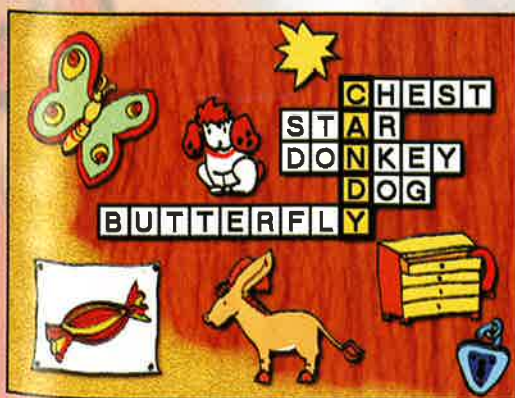
Jeśli czujemy się już wystarczająco silni, by zmierzyć się z kolejnymi atrakcjami, to powinniśmy skierować

krzyżówki, a właściwie jedna duża i czternaście małych. Celem jest oczywiście ta duża, ale prowadzą do niej jej mniejsi znajomi. Przechodzi się do nich wybierając jedno z ponumerowanych pól krzyżówki-matki. Hasła przedstawione zostały w postaci rysunkowej, czyli podobnie jak w Ćwiczeniach. Tak samo zresztą, jak w





części poprzedniej, po najechaniu na obrazek pojawia się jego polski opis. Ale już po kliknięciu na nim nie usłyszymy miłego damskiego głosu - co to nie. Wprawdzie głos usłyszymy, ale po pierwsze nie jest on miły, po drugie wcale nie żeński, a po trzecie po polsku... Deska ratunku jednak, jak już wcześniej wspominałem, istnieje - z krzyżówki można w dowolnym momencie wyjść, by sprawdzić wątpliwości w słowniku - jej stan do naszego powrotu pozostanie niezmienny, nie trzeba więc będzie wpisywać wszystkiego od nowa. Po rozwiązaniu małej krzyżówki odpowiadająca jej kratka na matce zmieni kolor na zielony. Gdy już wszystkie kratki zmieniają swój kolor z żółtego na odpowiadający liściom na drzewach - czeka nas nagroda. Właściwie to nawet nagroda - niespodzianka, a żeby dla wszystkich była ona rzeczywiście niespodzianką, to jej sensu nie zdradzę...



Krok dalej

Po opanowaniu podstawowego słownictwa przychodzi czas na rzeczy nieco bardziej skomplikowane, choć nadal dość podstawowe, a przy tym w jakiegokolwiek komunikacji niezbędne: najczęściej używane zwroty. Tutaj atak nowej wiedzy ogranicza się niestety jedynie do słowa pisanego oraz mówionego - brak ilustracji graficznej, ale jest to o tyle usprawiedliwione, że właściwie do znacznej części zgromadzonego tutaj materiału znalezienie jej byłoby bardzo trudne.

Inna sprawa, że przydałoby się pogrupować ze sobą pytania z najczęściej udzielanymi na nie odpowiedziami. Odpowiedni materiał znajduje się już w programie, ale dostęp do niego wymaga samodzielnego przeglądania listy. Nie jest to zbyt uciążliwe przy opanowanych podstawach, ale dla początkującego, a w dodatku jeszcze młodego odbiorcy - a do takich w gruncie rzeczy adresowany jest ten program - może już nastroić nieco kłopotów. W ogóle część ta sprawia wrażenie odstającej od reszty programu. Bo o



ile trzy poprzednie nawet samym li tylko wystrojem zachęcają najmłodszych do zabawy w „odkrywcę”, o tyle ta jest już tylko suchym podaniem faktów. Brakuje nawet przykładów - a to na dobrą sprawę mogłoby zostać załatwione przez wspomniane już proste

grupowanie ze sobą pytań i odpowiedzi, choć ideałem byłoby umieszczenie w programie jednak jakichś nieco dłuższych dialogów. Wszystko to odbija się dość niekorzystnie na zainteresowaniu całą tą częścią ze strony najmłodszych, a więc i na nie najlepszych wynikach w nauce - no chyba, że sami sięgniemy z milusińskim, by służyć mu przykładami.

Końcowy egzamin

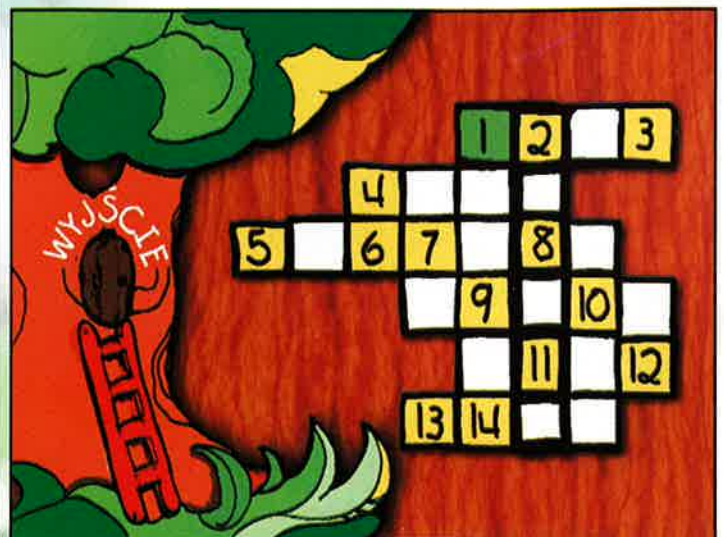
Całość wypadła niezłe, a jeśli by nie liczyć nieco odstających od reszty Zwrotów, nawet bardzo fajnie.

Graficznie i dźwiękowo bez zarzutu - ba, część ilustracji jest po prostu super i spodoba się nie tylko najmłodszemu. Całość można by więc z czystym sumieniem polecić, gdyby nie jedna sprawa. W „międzyczasie” pojawiła się bowiem wspomniana już wersja niniejszego programu oparta o język niemiecki. Wprowadzono w niej parę bardzo pozytywnych zmian. Przede wszystkim słownik wyposażony został w skorowidz, poza tym dwukrotnie zwiększono liczbę krzyżówek - do dwudziestu ośmiu - oraz dodano zabawę w odgadywanie

plachta na byka - w końcu to kolejna dawka całkiem przyjemnej zabawy, o czym świadczy choćby postawa redaktora Gem.ini - w zeszłym roku zdawał (pozytywnie!) maturę z



niemieckiego, a mimo to gierki potrafiły go wciągnąć. Przemiłczę natomiast jego kłopoty z niemiecką pisownią zebra czy kaczki - chociaż wyraz twarzy oddającej pełne skupienie warty był uwiecznienia... Dobra minuta skrzypiących z wysiłku trybików... Ale miało być o samym programie: ma on wszelkie przymioty składające się na pozytywną ocenę: jest dobrze przygotowany merytorycznie, atrakcyjnie wygląda i co wcale nie mniej ważne - ma bardzo rozsądną cenę - sześćdziesiąt sześć złotych. Dlatego jeśli macie jakiegoś milusińskiego, któremu już teraz chcecie ułatwić późniejszy start, a wiadomo, że bez języków będzie on bardzo trudny, to nad Słownikiem Obrazkowym warto się zastanowić. Zwłaszcza nad wersją niemiecką, a w niedługim czasie i nad poprawioną wersją angielską, która jednak w obecnej formie nieco swemu młodszemu bratu ustępuje.



Trójwymiarowe ciało

"Tajemnice ludzkiego ciała w 3D"

Ehmm, wprawdzie już jakbym wyrósł z czasów gdy "tajemnice ludzkiego ciała" były dla mnie "gorącym" tematem (każdy pewnie pamięta czas, gdy z wypiekami na twarzy przeglądał rozmaite broszurki czy książki, szukając odpowiedzi na rozmaite dręczące go pytania), ale ze sporym zaciekawieniem odpaliłem program firmy Techland "Tajemnice ludzkiego ciała w 3D". Wprawdzie bardziej fascynowało mnie, coż to nowego stworzyli "Techlandowcy" niż sama zawartość programu... ale nie żałuję czasu spędzonego nad tym wydawnictwem. Bo choć nie jest on pozbawiony różnego rodzaju wad, to jednak potrafi zainteresować potencjalnego odbiorcę, tak treścią, jak i formą przekazywanej wiedzy.

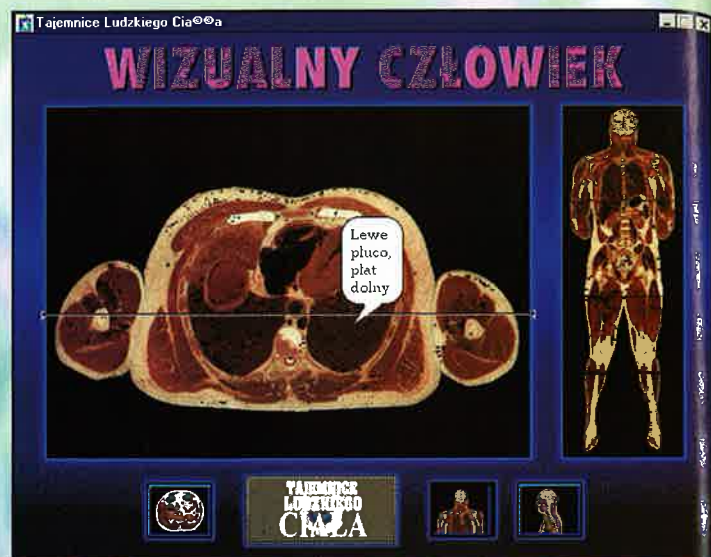
JERZY POPRAWA

Jednak już na początku miał miejsce pewien "zgrzyt". Otóż program działa wyłącznie w trybie 256 kolorów i chcąc nie chcąc musiałem wziąć się za przedstawianie swego Windows z true-coloru na dużo skromniejszą paletę barw. Wprawdzie w samym programie to nie jest widoczne (tzn. nie widać, że wykorzystano nie więcej niż 256 kolorów), ale... poklikać trzeba. Aplikacja wyświetla na ekranie okno w rozmiarze 640x480, bez możliwości jego maksymalizacji, jeśli stosujemy

większą rozdzielczość. Te dwa rozwiązania są już trochę nie na miejscu w 1998 roku... Program ma za to dość ciekawą i interesującą właściwość, która z nawiązką rekompensuje wspomniane niedogodności: otóż daje on możliwość oglądania prezentowanych animacji, modeli itp. w trzech wymiarach. I nie chodzi mi o to, że są one wykonane w grafice 3D (a są, naturalnie). Otóż zakładając specjalne okulary dołączane do programu, możemy podziwiać rozmaite prezentacje w niemalże realnym 3D. Czemu "niemalże"? No cóż, holografia to to nie jest, ale tym niemniej wyraźnie widać głębię i plastyczność modeli. To robi wrażenie! Np. jazda poprzez kręgosłup przypomina do złudzenia uczucie, jakich doznaje się zwykle na kolejce górskiej w lunaparku. Wprawdzie nie ukrywam, że po kilkugodzinnym podziwianiu tak zaprezentowanych grafik dorobiłem się porządnego bólu oczu i głowy - no ale coś za coś... Przy czym, jeśli ktoś nie



ma ochoty narażać się na podobne skutki uboczne, to może wyświetlać sobie wszystkie możliwe prezentacje w sposób "klasyczny". Wystarczy kliknąć tylko na odpowiednią ikonkę. Całość wzbogacona jest w wygłaszaną głosem



narrację, sporo efektów dźwiękowych oraz często włączającą się przyjemną muzykę.

Po dość specyficznym i nieco makabrycznym intrze (mi, jako miłośnikowi czarnego humoru bardzo się podobało, ale co wrażliwsze dzieciaki mogą na jego widok uciec z krzykiem - wyobraźcie sobie wesolutkiego kościotrupa żonglującego własnymi narządami czy szukającego po omacku galek ocznych, które wypadły mu z czaszki itp.; hm, to również robi wrażenie... aczkolwiek nieco

ambiwalentne) widzimy ekran podzielony na kilka działów tematycznych. A mianowicie mamy tam:

- * Trójwymiarową encyklopedię ciała
- * Trójwymiarowy teatr anatomiczny
- * Grę w Ostry Dyżur
- * Trójwymiarowe modele
- * Sprawdź czy pamiętasz
- * Widzialnego mężczyznę

W pierwszym z nich mamy na ekranie model ciała (pleć do wyboru, jakby to kogoś interesowało - a nie wątpię, że tak jest). Ciekawostką jest fakt, że możemy go dosłownie "obierać" z ciała, warstwa po warstwie, od fazy "człowiek jak żywy" aż do gołego szkieletu (i vice versa). Model możemy obracać w pionie, powiększać jego fragmenty (tułów) etc. Po kliknięciu na jakiś detal anatomiczny komputer podaje jego nazwę, jednocześnie zoomując ów wycinek w sąsiednim ekranie i wywołując odpowiednie hasła

w znajdującym się poniżej słowniku. Klikając po ekranie, na którym widać powiększony detal, możemy dokładnie zapoznać się z jego budową itp., a program automatycznie wywołuje w słowniku kolejne hasła, związane z tym zagadnieniem.

Drugi dział to 15 starannie animowanych sekwencji, pokazujących budowę rozmaitych części ludzkiego ciała (oko, ucho, serce, mózg). Zrobione jest to w niecodzienny i atrakcyjny sposób - po prostu podróżujemy przez wnętrze danego





organu (jest to szczególnie efektowne przy użyciu wspomnianych okularów), a narrator na bieżąco udziela przystępnych wyjaśnień, niczym fachowy przewodnik w muzeum.

Trójwymiarowe modele - to jakby uzupełnienie poprzednio wspomnianego działu, tyle tylko, że tym razem "defektujemy się" wyłącznie widokiem z zewnątrz, z dowolnie wybranego ujęcia kamery blisko 15 narządów (do tego dochodzą wyjaśnienia lektora), a od czasu do czasu wprawieniem ich w

ruch (np. zobaczymy, jak funkcjonują kości dłoni w momencie gdy np. chwytamy jakiś przedmiot).

Widziałny mężczyzna (tytuł, nie powiem, dość obiecujący - przynajmniej dla pań) to z kolei wizyta w tomografii komputerowej. Otóż możemy sobie skanować ludzkie ciało, tak w pionie, jak i w poziomie, a na odpowiednim ekranie widzimy jego wnętrze, tak jakbyśmy zajrzeli tam za pomocą tomografu (naturalnie są też podane nazwy "klikniętego" organu).

Dwa ostatnie działy to rozmaitej jakości proste gry edukacyjne. Ostry Dyżur jest zgrabnym skrzyżowaniem zasad gry "doomopodobnej" (!) z wędrówką po szpitalu i ratowaniem pacjentów. Swoją drogą pomyśl w dechę (gdyby tylko nieco uatrakcyjnić widok wnętrza szpitala...). Zaś "sprawdź czy pamiętasz" nie jest wbrew pozorom testem sprawdzającym wiedzę i/lub przyswojenie materiału (swoją drogą - byłoby to całkiem przydatne i szkoda, że autorzy o tym nie pomyśleli), a gierką logiczną. Trzeba odsłaniać po dwie karty, tak by skompletować je w pary, przy czym tutaj na jednej mamy wizerunek organu, a na drugiej jego nazwę, więc wymaga to już pewnego obycia w temacie.

Tak w ogóle mam pewne wątpliwości co do wieku odbiorcy, do którego adresowany jest ten program. Z jednej strony, sądząc po formie prezentacji całego programu, a szczególnie po pewnej "nadinterpretacji" tekstu przez lektora (tzn. narrator czyta takim głębokim, przejętym głosem, typowym dla interaktywnych bajek, wiecie, w stylu "dawno... dawno temu..."), tudzież widząc tam gry edukacyjne - wydawać się może, że jest to wydawnictwo dla tych najmłodszych i młodszych czytelników CDA. Jednak z drugiej strony w programie natykamy się na słownik zawierający wyrafinowane pojęcia (aminokwasy, replikacja DNA itp.) adresowane jeśli nie do fachowców (lekarzy czy studentów medycyny), to na pewno wymagające dość zaawansowanej

wiedzy na poziomie starszych klas szkoły średniej i zdecydowanie przerastające możliwości percepcji przez ludzi w wieku poniżej 13-14 lat. W efekcie ci, którzy lękają konkretów i fachowej wiedzy mogą się poczuć lekko zniesmaczeni dość infantylną (jak dla nich) formą tego wydawnictwa. Z kolei młodszych odbiorców może odstraszyć nadmierna fachowość tekstu w słowniku czy wspomniane już intro (ale

których wspomniałem wcześniej, brakuje mi indeksu pojęć i w ogóle obecności indeksów (poza słownikiem). Czyż nie byłoby przyjemniej wybrać sobie z odpowiedniego menu np. animację pracy serca zamiast pracowicie poszukiwać tego w rozmaitych działach? Brakuje też hipertekstowych odsyłaczy, co w tego typu programach jest już od dawna standardem. Ponadto nie ma

możliwości eksportu np. danego schematu czy planszy, choć na szczęście istnieje możliwość wydruku wybranej strony. Muszę jednak dodać, że wspomniany program firma Techland dostarczyła nam w beta-wersji, zaznaczając, że finalny produkt będzie bardziej "dopieszczony". Mam zatem nadzieję, że gdy trafi do Was, to

większość wytkniętych usterek znajdziecie już tylko w tym tekście...



z drugiej strony ostatnio reklamowane jest pismo o tajemnicach ludzkiego ciała, gdzie dzieci mogą sobie składać mały szkielecik, dokupywać do niego płuca, nerki itp. - może więc jestem tutaj nieco przewrażliwiony?). Ja sam uważam, że program bardziej trafi do tych młodszych czytelników, ale pod warunkiem, że nie będą się oni nadmiernie wgłębiać w słownik i skupiać się tylko na tym, co czyta lektor.

Skoro już mowa o słowniku - nie jest on zrealizowany w przesadnie przyjazny sposób. Najbardziej irytującą wadą tej części programu jest brak możliwości szybkiego dostępu do wybranej litery alfabetu. Ci, których interesuje np. hasło "zebra", będą musieli albo do "upojenia" "przeklikiwać" się przez



ogromną ilość hasel, albo też wywołają sobie w odpowiednim dziale rysunek szkieletu i klikną na odpowiedni detal rysunku, co zaowocuje automatycznym wyświetleniem tego hasła w słowniku. Że jest to męczące i niepraktyczne - nie muszę chyba mówić. A skoro już jesteśmy przy wadach tego wydawnictwa, to oprócz tych, o

Q-ACTION	Producent: Techland
Wymagania: 486 sx25, win, 8mb ram, svga, karta muz., 2xcdrom	Dystrybutor: Techland tel. (064) 347813
Internet: http://www.techlandsoft.com	

INFO



Ożywione olbrzymy

Trójwymiarowe dinozaury

Dzięki współpracy Techandu z Knowledge Adventure nasi najmłodszy (i nie tylko) zyskali kolejny ciekawy program, który wzbogaci ich wiedzę o świecie. 3D Trójwymiarowe Dinozaury są następnym, po Tajemnicach Ludzkiego Ciała i Tajemnicach Podwodnego Świata, edukacyjnym programem tego „teamu”. Dzięki niemu na rynku polskim pojawiła się również Moja Pierwsza Encyklopedia oraz przedstawiony ostatnio na łamach GDA program Spider-man.

ANDRZEJ SITEK

Trójwymiarowe Dinozaury raczej nie pretendują do miana encyklopedii. Mimo wszystko, aplikacja zawiera mnóstwo informacji dotyczących najstarszych gadów Ziemi, jak również szereg interesujących, nowatorskich propozycji, dzięki którym produkt ten staje się ciekawszy i przystępniejszy dla młodszego odbiorcy. Już w chwilę po uruchomieniu programu widz zostanie zupełnie zaskoczony. Na ekranie pojawi się wściekły ałozaur szarżujący na cienką szybę monitora i ukrytego za nią widza. Wrażenia potęguje trójwymiarowość obrazu. Wystarczy założyć specjalne, dołączone do pakietu okulary, aby podziwiać dinozaura, która nabiera nagle konkretnych kształtów.

TD ma czytelną i przejrzystą konstrukcję, umożliwiającą błyskawiczne dotarcie do właściwych informacji. W głównym oknie znajduje się szereg ikonki, które przeniosą

widza do wybranego działu. Oczywiście każdy został podpisany, a jeżeli mimo wszystko komuś nazwa nic nie mówi, może szybko zajrzeć do pliku pomocy. Rozbudowany, bardzo dobrze przygotowany help zawiera dokładny opis wszystkich znajdujących się w pakiecie opcji.

Naszą podróż najlepiej zacząć od Trójwymiarowego Muzeum. Jeżeli tutaj zajrzycie, będziecie mogli ponownie zobaczyć trójwymiarowe projekcje. Muzeum zostało podzielone na trzy części. Pierwsza sala wystawowa zawiera galerię dinozaurów, gdzie odnajdziecie

najbardziej charakterystycznych przedstawicieli tych gadów. Aby efekt trójwymiarowości był bardziej widoczny, a gady nie zlewały się ze sobą, „pomalowano” je w odmienne wzorki. Mimo, że rzeczywiście łatwiej je rozróżnić, jakoś nie przypadł mi do gustu widok choćby takiego diplodoka w pasy jak u zebry. Obok galerii dinozaurów znajduje się sala tyranozaura i sala pteranodona. Sale zostały tak zaprojektowane, abyśmy mogli zgodnie z własnym życzeniem zbliżyć się lub

oddalać od modeli czy obchodzić je wokół. Jest to świetne rozwiązanie, dzięki któremu najmłodszy szybciej i łatwiej będą mogli wyobrazić sobie prawdziwego dinozaura.

Jeżeli jednak chcielibyśmy malcowi pokazać, jak żyły dinozaury i jak wyglądały naprawdę w swoim naturalnym środowisku, zajrzyjmy do katalogu zatytułowanego Filmy. Znajduje się tu 25 obrazków, z których każdy symbolizuje krótkie „movie” o dinozaurach. Są to

urywki z filmów oraz nagrania z parku dinozaurów w USA, gdzie umieszczono sterowane komputerowo, bardzo starannie wykonane modele oraz

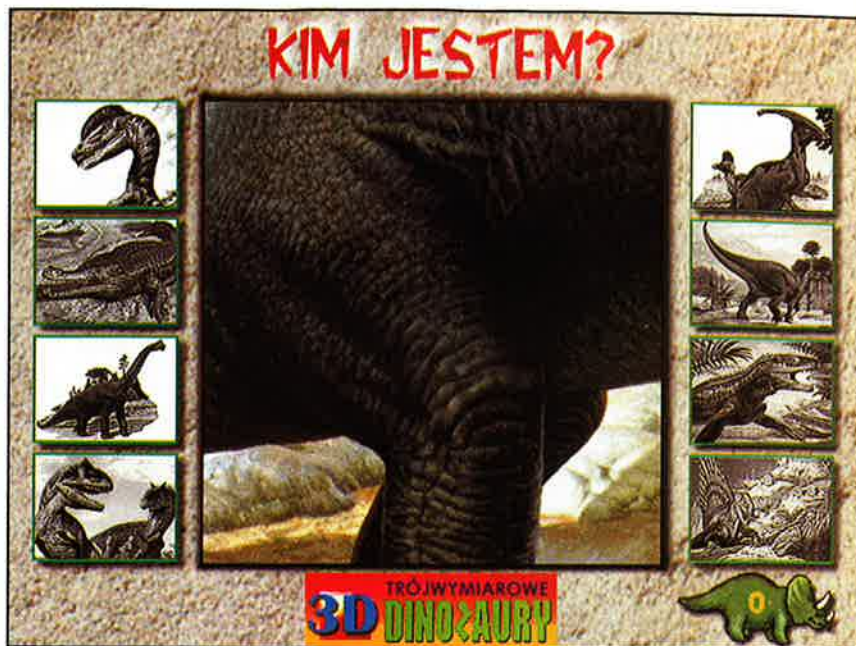


makiety naturalnego dla zwierząt otoczenia. Do każdego filmu dołączono krótki komentarz, z którego można dowiedzieć się, jakiego gada przedstawiono na ekranie. Niekiedy komentarze są bardzo zabawne i na pewno wywołają uśmiech na twarzy dziecka. Filmy są dobrej jakości, ciekawie zrealizowane, na pewno zasługują na wysoką ocenę.

Najwięcej szczegółowych informacji umieszczono w dziale Encyklopedia Dinozaurów. Panel tej części programu został podzielony na kilka części, co ułatwia korzystanie z danych. W górnej części zobaczymy okno ilustracyjne, gdzie obejrzymy sobie zdjęcia (w sumie w programie znajduje się ich ponad 300) oraz filmy traktujące o wybranym temacie. Poniżej umieszczono okno tekstowe, gdzie możemy uzyskać odpowiednią, związaną z problematyką informację. Oczywiście możemy również wysłuchać lektora. Warto dodać, że oprócz materiałów dotyczących dinozaurów (w programie dość szczegółowo omówiono ponad 150 dinozaurów i innych gadów), będziemy mogli również dowiedzieć się mnóstwa ciekawych informacji dotyczących historii wszechświata. Autorzy postarali się, aby dane dotyczące dinozaurów nie były wyrwane z kontekstu. Odbiorca będzie mógł przeczytać i obejrzeć ilustracje komentujące teorię Wielkiego Wybuchu, powstania Ziemi i życia. Uzyska informacje o pierwszych odkryciach szkieletów i kości dinozaurów, błędnych interpretacjach czy teoriach i naukowcach zajmujących się skamieniałościami. Na panelu Encyklopedii znajduje się również okienko z globusem. Jeżeli wybierzemy jakiegos przedstawiciela dinozaurów automatycznie ukaże się na nim obszar

występowania gada. Poniżej umieszczono także odpowiednią podziałkę (obejmującą okresy, w których żyły dinozaury). Specjalny suwak zawsze będzie wskazywał czas, w jakim zwierzę żyło. Informacje znajdujące się w Encyklopedii są rzeczowe, a przede wszystkim ciekawe, zastawiające jest tylko, że niektóre się powtarzają. Tak jest np. w wypadku Tyranozaura. Możemy obejrzeć o tym największym z mięsożernych dinozaurów kilka filmów, co oczywiście nie jest złe. Dziwne jest natomiast, że odnajdziemy kilka niemal identycznych tekstów, odmiennych jedynie stylistycznie.

Oprócz dawki encyklopedycznej wiedzy, w programie odnajdziemy także mniej formalne działy. Najmłodszy będzie mógł wysłuchać i obejrzeć bardzo ładnie ilustrowaną Opowieść o Dinozaurach. Wizualnie przedstawiona w formie książki dla dzieci historijka, niczym bajka w bardzo przystępny sposób ukazuje malcom dzieje dinozaurów. Nasze pociechy mogą również spróbować uratować dinozaury przed nieuniknioną zagładą. Ocal Dinozaura to trójwymiarowa gra, w której trzeba odnaleźć określony gatunek w długich, dziwnych korytarzach, które symbolizują dany okres geologiczny. Niestety, mimo dobrego pomysłu, sama zabawa nie jest szczególnie ekscytująca. Przyczynia się do tego przede wszystkim bardzo słaba grafika



i zapikselowane klimaty, które wespół z nieciekawą kolorystyką skutecznie do niej zniechęcają.

Inaczej sprawa ma się z zabawą zatytułowaną Stwórz Dinozaura. Bardzo dobre, wektorowe obiekty (dinozaury), do tego w pełni trójwymiarowe (ponownie skorzystamy z okularów), nasi najmłodszy mogą pokryć wieloma odmianami „skóry” i tak przygotowanego Dino obejrzeć sobie dosłownie z każdej strony. Zabawne komentarze, które towarzyszą „pracy” malca również zasługują na uwagę. Dzięki nim nie sposób się tu nudzić. Dzieciom Stwórz Dinozaura powinno się bardzo podobać.

Osobnym „miejscem” w programie są działy przygotowane do sprawdzenia zdobytej dzięki Trójwymiarowym Dinozaurom wiedzy. Podzielono je na trzy oddzielne aplikacje, do których w każdej chwili możemy sobie zajrzeć. W Nazwij Dinozaura narrator prosi, aby dopasować nazwę dinozaura do znajdujących się na ekranie zdjęć. Z dziewięciu obrazków należy wybrać właściwy. Jeżeli sztuka się uda, będzie można przejść do następnej planszy. Gra ma dwa poziomy trudności i przewidziana jest raczej dla starszych dzieci. Swoją drogą jest to dobry pomysł na utrwalenie wiadomości w najlepszy, bo wizualny sposób.

Nieco inne zadanie czeka na „śmialka” w Kim Jestem. Na środku planszy pojawia się powiększony fragment cielska dinozaura. Należy porównać go do znajdujących się obok zdjęć i

wybrać właściwe zwierzę. Gdy to się stanie, usłyszymy oczywiście krótką charakterystykę dinozaura. Zagadek jest dużo, a zabawa sprawia dużo przyjemności. Jeżeli jednak komuś się znudzi, może udać się na Fotograficzne Safari. Narrator opíše wybranego gada, a zadaniem odbiorcy jest wybranie z przygotowanych zdjęć właściwego zwierzęcia. Za każdą dobrą odpowiedź uzyskamy jeden punkt. Szkoda jednak, że dla młodszych nie opracowano pomocy w zadaniu - na pewno by im się przydała.

Program edukacyjny Trójwymiarowe Dinozaury, który w Polsce znalazł się za sprawą Techlandu, to pozycja zasługująca na uwagę. Dobrze przygotowane merytorycznie materiały ukierunkowane na młodszego odbiorcę, duża paleta zdjęć i filmów oraz interesujące zabawy czynią z TD komputerowe dzieło godne polecenia. Należy jednak pamiętać, że raczej nie należy go traktować jako encyklopedii, nawet biorąc pod uwagę jego encyklopedyczny charakter. Jak na typową encyklopedię za mało tu odpowiednich materiałów, a przygotowane biblioteki filmów i zdjęć są niepełne i nieco „nieprofesjonalne”. Dla młodego odbiorcy jest to jednak bardzo ważna pozycja, która znacznie wspomogłaby jego edukację i pozwoliła dobrze poznać jeden z najciekawszych okresów Ziemi i jej ówczesnych „gospodarzy”.



		Producent: Knowledge Adventure/ Techland
Wymagania: PWin 95, 3.11, 486SX MHz PC, CD-Rom x2, 8MB RAM		Dystrybutor: Techland tel. (064) 347813
Internet: http://www.techlandsoft.com		

Pełnie Nowe!

• GRA-ENIGMA?

Australijska firma Auran dogadala się z Electronic Arts w sprawie publikacji ich nowej gry. Nie znamy jednak nawet jej tytułu, wiemy tylko, że będzie to mikś strategii i przygodówki w RPG-owskim sosie, a wszystko na ponoć rewelacyjnym, auranowskim engine. No, zobaczymy...

• LARA - SUPERSTAR!!!

Pisaliśmy już, że planowane jest zekranizowanie przygód Lary Croft. No cóż, skoro ta panienka potrafiła wydać singiel z piosenką i trafić na listę najpopularniejszych postaci w USA - to czemu nie miałaby spróbować swoich sił jako aktorka? Prawa do przeniesienia na ekran pięknej pani archeolog zakupiła firma Paramount Pictures (a więc nie byle kto). Prezes PP, Joe Goldwyn (czyżby ten od MGM: Metro Goldwyn, Meyer - uarrgh!), nie ukrywał, że ma to być film wystrzałowy, łączący elementy filmów typu Indiana Jones z horrorem, a wszystko podane w gęstym sosie żywiołowej akcji. I nie rzuca słów na wiatr. Producentem przygód Lary został już niejaki Lawrence Gordon. Nazwisko może Wam niewiele mówić, stąd warto przytoczyć kilka filmów, nad którymi ów osobnik rozboczył swą czułą pieczę. I tu robi się nagle aż gęsto od hitów: 48 godzin. Kolejne 48 godzin, Die Hard 1-2, Predator 1-2... A to nie koniec, bo warto wspomnieć o wchodzącym właśnie na polskie ekrany "Event Horizon"... Wygląda na to, że jest to właściwy człowiek na właściwym miejscu i technicznie w akcję filmu grozę, krew i humor. A czego więcej fanom Lary trzeba? Niestety nie znamy jeszcze ani tytułu, ani daty premiery filmu - no, ale gdy tylko się dowiemy...

• KOMIKSOWA LARA

Gdzie człowiek nie spojrzy (np. akapit wyżej), tam jego wzrok atakuje niejaka Lara Croft. Nawet nie można spokojnie komiksować..., bo już i tam pojawiła się Lara - w serii o tytule Witchblade! Prawdę powiedziawszy, aż się boimy konserwę otworzyć...

• COŚ DLA RPG-FANÓW

Virgin Interactive zapowiada na październik tego roku grę o przydługawym tytule - Swords and Sorcery: Come Devils, Come Darkness. Będzie ona w 3D, z opcją multiplayer, ale największym atutem programu będzie ponoć rewelacyjny system walki, które można rozgrywać tak w real-time, jak i w turach. Ponadto gracz będzie miał praktycznie wolną rękę w podejmowaniu działań - scenariusz skonstruowano tak, by nie zmuszać gracza do robienia czegokolwiek, na co nie miałby ochoty...

• HERETIC 2

Raven Software myśli już o kolejnej części Heretica. Ma być robiony na engine Quake'a i dawać możliwość kierowania postacią (Corvusem), także w trybie TPP. Osobnik ten będzie też potrafił wspinać się po skałach, korzystać z lin itp. Gra będzie czymś pośrednim pomiędzy FPP i grami "tombraderowymi".

• POLOWANIE NA KLIENTA

Czy wiecie, że symulacja polowania (Deer Hunt - demo na tym CD) sprzedaje się tak rewelacyjnie, że był moment, iż wyprzedzała ona na listach najlepiej sprzedawanych gier takie hity jak Quake 2 czy Age of Empires i Riven? Rozeszło się już ponad 500.000 (!) egzemplarzy.

AI w natarciu

Firma Interplay na dobre zadamowała się na rynku RTS-ów. Pamiętamy jeszcze zapewne premierę MAXa, zapowiedzi MAX 2, a już skrada się do nas kolejny RTS - Alien Intelligence. I to RTS nie do końca RTSowy. Chłopaki z Interplay idą drogą podobną, jak twórcy Exterminacji (jeśli nie pamiętacie tej polskiej gry, o której pisaliśmy jakiś czas temu - poczytajcie o niej za miesiąc, albo nawet w ym numerze, w Kalejdoskopie), toteż walka loczyć się będzie w galaktyce, z uwzględnieniem zarówno starć naziemnych, jak i kosmicznych.

LORD Y

Jednak nie jest to jedyny szczegół wyróżniający Alien Intelligence wśród innych strategii czasu rzeczywistego. Główną zaletą gry ma być jej ogromna złożoność. Samych ras uczestniczących w konflikcie jest sześć: Arkanians, Munzoid, Drache, Metalloids, Strixthes i



Psionids, przy czym różnią się one od siebie w zdecydowany sposób. O opad szczęki przypisać mogą inne dane liczbowe. Na przykład nauka to sto pięćdziesiąt poziomów wiedzy w ośmiu różnych dziedzinach, z których każdy oferuje nam kolejne możliwości! Pojazdy militarne i statki kosmiczne będziemy konstruować samemu z dostępnych elementów, co da nam możliwość stworzenia ponad tysiąca (!!!) zróżnicowanych statków bazujących na czterdziestu dwóch typach kadłuba (po siedem dla każdej rasy). Natomiast każdy z pojazdów używanych do walki na powierzchni planet składa się będzie z dwunastu elementów.

Fabula gry nie jest jeszcze ostatecznie nakreślona, ale wiadomo, że gracz będzie przywódcą kolonii ucalałej po planetarnej katastrofie nuklearnej. Mając do dyspozycji niewielką ilość zasobów materiałowych i ludzkich będzie musiał opanować cały sektor (o nie sprecy-

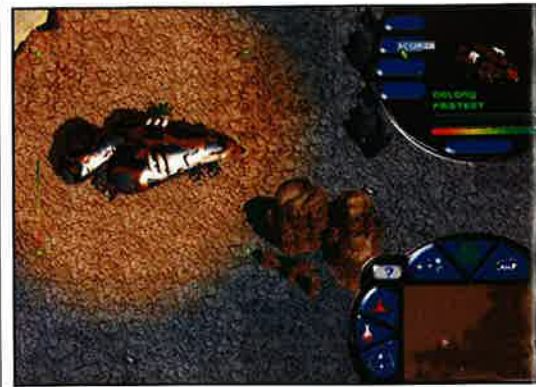
zowanych jeszcze rozmiarach), walcząc z sześcioma wspomnianymi rasami, dysponującymi oczywiście na początku znaczną przewagą. Oprócz przeciwników, w Alien Intelligence czekają nas również zmagania z naturą. W kosmosie zagrażają naszym flotom czarne dziury, asteroidy i inne "ciekawostki", a na planetach czekają na nas katastrofy naturalne, anomalie pogodowe, a także, tak jak to miało miejsce w WarWind, przyjdzie nam toczyć walki z lokalną fauną, która może niekiedy stanowić większe zagrożenie niż obce rasy. Wszystko oczywiście podane będzie w doskonałej oprawie medialnej. Autorzy przygotowują wyraźnie różniące się głosy dla każdej z ras oraz odpowiednio dopasowane klimatem podkłady muzyczne (jak dotąd, moim liderem w tej dziedzinie jest Warcraft 2). Grafika z tego, co widać obfitować



będzie w szczególności, do czego dochodzą precyzyjnie renderowane i w pełni trójwymiarowe jednostki, których wygląd uwzględnia dodawane przez nas modyfikacje.

Ogółem jeśli wszystkie z zapowiedzi zostaną spełnione, i przy tym doskonale pomysły uzupełni również dobra grywalność, to Alien Intelligence może stać się przebojem na zawsze rewolucjonizującym rynek strategii czasu rzeczywistego. Jednak na premierę tej gry poczekamy jeszcze co najmniej pięć miesięcy.

Alien Intelligence
Interplay



Mecha pa pa

Niemaloby symulatorów wielkich maszyn krocących i niejednym z nich zostawił po sobie w umysłach graczy trwały ślad - że wymienię tylko kolejne części Earth Siege czy Terra Novę - ale tak naprawdę obecnie liczy się już tylko jeden z nich: Mechwarrior II: ze swoimi dodatkami, o ile w ogóle takie na przykład Mercenaries można tą nazwą określić. Ale za nosi się na zmiany. Pierwszym ich zwiastunem było odebranie Activisionowi licencji na Mechwarriora, a drugim...

ALLOR

Mecha pa pa

Taa, drugim zwiastunem, w moim przekonaniu w dodatku nawet dużo od pierwszego ważniejszym są dość zaawansowane prace nad Starsiege - opracowywanym przez Dynamix kontynuatozem poprzednich Siege'ów. Seria ta, o ile mnie pamięć nie myli, a masła ostatnimi czasy zbyt wiele nie jadłem, już od samego początku była zwiastunem Nowego - zwłaszcza jeśli chodzi o oprawę graficzną. Tym razem prócz grafiki bijącej na głowę właściwie



wszystko, co znajduje się obecnie na rynku, a dzięki zwróceniu szczególnej uwagi na przyszy standard w postaci dwóch połączonych ze sobą Voodoo2,



stojącej także na bardzo dobrej pozycji wyjściowej do odparcia i przyszłych ataków, przyłożono się dodatkowo do gry sieciowej. Cel jest jeden: Earthsiege III ma stać się Quake'm II wśród gier z wielkimi kroczącymi narzędziami śmierci w roli głównej. A jak wskazują wszystkie znaki na niebie i ziemi - jest on w zasięgu ręki.

STARFIELD

Height: 9.7 m
Width: 4 m
Length: 11.5 m
Weight: no

Max Speed: 79 KPH
Armor: Carbon fiber
Armament: None
Special: Starfield Transceiver

The Starfield has several interesting space-based attacks, especially from Cybrid door pods. It also enables a field penetrator to be in forward contact with his head quarters, even if they are on the opposite side of the planet.



Jak?

Przed wszystkim developerom udało się przekonać swoją macierzystą firmę - Sierra On-line - że termin wydania ustalą we własnym zakresie. Zbyt często bowiem zdarzały się jej ostatnimi czasy produkty z mnóstwem wcale nie-tak-drobnym błędów, uniemożliwiających praktycznie jakąkolwiek sensowną zabawę. Wystarczy wspomnieć listę poprawek wprowadzanych przez patch do ProPilot. Tutaj podejście jest już jednak znacznie zdrowsze. Gra powinna zostać w całości ukończona na początku wakacji, a mimo to nie zostanie wypuszczona przed ich końcem - właśnie po to, by zostawić sobie trzy miesiące na upewnienie się, że wszystko gra jak należy. Temu samemu celowi służą zresztą cztery planowane beta wersje, nazywane przez firmę wersjami technicznymi (jedna jest zresztą dostępna już od początków lutego, ale pograć można niestety tylko przez Internet) - upewnieniu się, że produkt spełniał będzie wymagania żądnych wrażeń osobników.

Graczy czekają oczywiście, poza poważnym do nich ze strony firmy podejściem, także i inne atrakcje, jak na przykład czterdzieści misji solo zbudowanych podobnie do części poprzednich - znaczy się gracz jest szefem małego oddziału - podzielonych na dwie kampanie. Cały produkt oscyluje jednak wokół jednego - trybu multiplayer, do którego tryb single jest tylko, choć bardzo dobrym,

a dla wielu znacznie ważniejszym, dodatkiem. Kwintesencją jest bowiem walka oko w oko, działko w działko. Po obydwu stronach: Ziemi i Cybridów. Z podziałem na teamy. Na dowolnych, z czterdziestu pięciu dostępnych, pojazdach: chodzących, jeżdżących i latających. Uzbrojonych w dowolne kombinacje pięćdziesięciu dwóch systemów uzbrojenia. Z własnymi/wykonanymi dołączonym edytorem skinami "skórami" nakładanymi na walczące jednostki. Z możliwością nagrywania każdej z potyczek, toczonych na śmierć i życie.

Gdzie?

W temacie dostępnych terenów także sporo nowości się znajdzie. Przed wszystkim do Ziemi i Księżyca dołączy między innymi Mars, Wenus, Merkury, Pluton i Tytan - księżyc Saturna. Nie jestem obecnie w stanie wymienić wszystkiego, ale w sumie będzie to dziewięć różnych terenów, każdy bardzo bliski rzeczywistości, czyli z różną grawitacją, widocznością, nie wspominając nawet o samym li tylko wyglądzie. Ale i



to nawet nie jest jeszcze wszystko - dołączony edytor umożliwia bowiem stworzenie zupełnie nowych terenów! Ba, o jego sile niech świadczy fakt,



że twórcy właściwie nie widzieli przeciwwskazań, by przy jego pomocy zrobić wyścigi...

Same tereny to jednak nie tylko "zewnątrz" - do budynków będzie można bez najmniejszych problemów wchodzić! Ach te milutkie zasadki w wąskich korytarzach... Tyle tylko, że budynki dość łatwo poddają się nachalnemu działaniu ołowiu czy skoncentrowanych wiązek fotonowych, a więc i zbyt bezpieczne nie są... Tym bardziej, że cel stanowią bardzo łatwy:

wszystkich jednak, a trochę ich będzie. Może nie wszystkie na raz i w jednym narzędziu pracy, ale... Znajdzie się i coś czułego na ruch i na koncentrację energii, coś aktywnego, coś pasywnego - w każdym razie walka elektroniczna nie będzie tutaj pustym słowem.

Kiedy...

Tak więc w momencie ukazania się tego cuda na rynku trzeba się będzie nastawić na parę (naście, dziesiąt) nieprzespa-



nie ukrywają się, stoją w miejscu, no i ta wielkość. A skoro jesteśmy przy ukrywaniu, to część jednostek będzie wypo-

nanych nocy. Zadowoleni powinni być wszyscy - wspaniała grafika, rozbudowana gra po sieci, dołączony edytor. Jednym słowem sam miód. Nawet zatwardziali Mechwarriorowcy znajdą się w świecie nie gorzej dopracowanym niż ich ukochany. Już obecnie historia stojąca "sobie" za poprzednimi częściami cyklu liczy około sześciuset stron. A to tylko suche fakty. Co ważniejsze, powinno się toto ukazać niedługo na rynku, choć prawdopodobnie nie w pudełku z grą i nie po polsku, choć kto wie?

Uwaga na koniec tylko jedna - dlaczego dopiero po wakacjach? Choć czego się to dla naszego dobra nie robi...

Starsiege
Dynamix/Sierra

Zupełnie Nowe!

• CELTICA

H + A już na dniach oficjalnie objawi światu swą grę RPG Celtica, mającą "new ageowski" (cokolwiek miałoby to znaczyć) scenariusz, wykorzystujący elementy astrologii, analizy snów, alchemii, okultyzmu (reinkarnacje) itp.

• NET FIGHTER 2.0

To najnowsza bijatyka Segi (8 postaci, grafika 3D). Ale jak wskazuje sam tytuł - grać w nią będzie można tylko w sieci (tu: Internecie). Szkoda!

• PIERWSZY DVD PSYGNOSIS

Psygnosis wypuściła swą pierwszą grę na DVD - nosi ona tytuł Lander i zawiera moc "full motion video" sekwencji w formacie MPEG2 plus muzykę i efekty w formacie Dolby Digital 5.1. Ponadto możliwe są praktycznie dowolne ustawienia kamery itp. Akcja Lander'a rozgrywa się w przyszłości, a bohater podróżuje swoim statkiem kosmicznym przez bardzo rozbudowany Wszechświat. Zapowiada jest też wersja na klasycznych CD (tutaj nie wiadomo).

• APACZ ZWANY HAVOC (-)

Wbrew pozorom nie będzie to kontynuacja Winnetou, a nowy symulator helikoptera bojowego firmy Empire Interactive. A właściwie dwóch helikopterów: amerykańskiego AH-64 Apache i rosyjskiego Mil-28N Havoc-B. Zapowiadany jest nowy engine, 4 strefy walki, w tym m.in. wspomaganie morskiego desantu swoich sił. Premiera w październiku tego roku. A w 1999 powinien pojawić się Comanche Hoken.

• PRYMITYWNA PRZYSZŁOŚĆ

Future-Primitive to nowa firma, pracująca nad grą Wrath, będącą czymś pośrednim pomiędzy strzelaniną FPP/TPP i symulacją wielu rozmaitych maszyn bojowych (transportery, motocykle, samochody itp.). Naturalnie obraz wspomagany będzie akceleratorami grafiki. Premiera - pod koniec tego roku.

• EARTHSIEGE 3

Tym, którzy polują na tę gierkę Dynamixu, dajemy cynk, iż pojawi się ona w sprzedaży pod zmienionym tytułem: StarSiege. Więcej o tej grze powinniście znaleźć w naszym przeglądzie gier... za miesiąc.

• EXTREME TACTICS

To RTS, który powinien dość mocno namieszać na listach przebojów jeszcze w drugim kwartale tego roku. Gra wyjdzie pod szyldem Piranha/Media Station. Jeśli tzw. "czynniki obiektywne" nam nie przeszkodzą, to jej demo powinniście znaleźć na CD w tym numerze CDA.

• WRESTLING

Electronic Arts zawarła umowę z World Championship Wrestling. Da to EA prawo do stworzenia serii gier poświęconym tym dziwacznym zapasom.

Pierwsza powinna pojawić się gdzieś za rok, a wystąpią w niej najlepsi wrestlerzy: Hulk Hogan, Kevin Nash, Sting i Macho Man Randy Savage.

Zupełnie Nowe!

WIELKA KRADZIEŻ SAMOCHODÓW

Niechaj wszem i wobec stanie się wiadome, iż co do joty wypełniło się proroctwo nasze, spolszczenia Grand Theft Auto dotyczące...! Dumniśmy tedy, a powodami dumy temi gotowaliśmy się podzielić. Oto szacowny Dystrybutor gry - CD Project - podeszłszy niezwykle poważnie do obietnicy swojej, przetłumaczyć nakazał z języków onych wszelkie teksty pisane na mowę ojców i dziadów naszych, czym przyczynił się był zapewne - i jeszcze przyczyni



- do tego, by jak największa liczba dojrzałych umysłowo fanów zagłębić się mogła w świat rozbojów i kradzieży... Smakować możemy zatem, już bez przeszkód z miejsca narodzenia wynikłych, ostre acz krotkochwilne monologi hersztów przestępczego świata... Obecnie można tedy - i trzeba - mówić o "Wielkiej Kradzieży Samochodów"...! Stało się oto...!



Informację jedną jeszcze do ogłoszenia mamy. Oto bowiem istnieje możliwość, by zrozumienie i tak nielekich gatunkowo wypowiedzi - tajnym językiem przestępców wygłaszanych - jeszcze utrudnić. To zaś za sprawą dodatkowego zestawu wypowiedzi, do gry dołączonego, w stylu mocnym - z angielska: Hard-Core - utrzymanych... By język nasz ojcowski z wulgarną łaciną w proporcjach nierównych przemieszany móc usłyszeć, jakoby pliki jakoweś, schematy dźwiękowe zawierające popodmieniać należy. Ostrzegamy jednak, iż za skutki wynikłe z igraszek z gry składowni odpowiedzialności brać nie możemy, nie będziemy i nie zamierzamy...! Ogółem pojmując - dobrze stało się, iż na tyle emocjonująca gra bardziej swojską się stała, za co Panom z CD Project szczerze podziękować należy... Żal jedynie, iż teksty plugawie jedynie w pierwszym z miast znajdują swe zastosowanie...

Gemini

• NIESKOŃCZONY LOT TRWA

Looking Glass zapowiada już wkrótce znaczące udoskonalenie swego słynnego symulatora lotu Flight Unlimited II. Będzie nowy samolot (triplan Fokker Dr. II), nowe przygody, "adventure builder kit" oraz patch 1.04 (wzbogaca grę m.in. o dźwięki wydawane przez wodę i poprawia AI). A co do nowych przygód - będzie ich 5; w tym "Mox Fuldor" (che che), gdzie trzeba będzie śledzić latające spodki...

Imperialiści na start...

Uwaga uwaga - informacja dla wszystkich fanów gier RTS połączonych z pewną dawką historii, ekonomii i dyplomacji - nadciąga druga część Age Of Empires! Podobnie jak w pierwszej, naszym zadaniem będzie takie pokierowanie rozwojem cywilizacji, żeby na koniec okazała się ona tą najpotężniejszą...

YASIU

Oczywiście w części drugiej autorzy wprowadzili sporo zmian. Niektóre z nich są czysto kosmetyczne, ale są też takie, które powodują, że AOE2 jest grą dużo bardziej rozbudowaną i co za tym idzie - atrakcyjniejszą. Jeśli wszystko pójdzie po myśli autorów, AOE2 będzie przebojem, szczególnie że część pierwsza spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem ze strony graczy. Wystarczy powiedzieć, że do 1 stycznia 1998 roku sprzedano ponad 850.000 kopii tej gry w 55 krajach, a w USA, Wielkiej Brytanii, Niemczech i Francji jest to najlepiej sprzedająca się gra strategiczna.

Jednak nie o pierwszej części ma tu być mowa, a o nowinkach, które przyniesie z sobą "dwójka". Pierwsze co rzuca się w oczy to rewelacyjna grafika, o niebo lepsza od poprzedniczki. Mnóstwo szczegółów, bogata kolorystyka, wysoka rozdzielczość - to tylko niektóre z jej zalet. Inne (a widoczne od pierwszego rzutu oka) to



dużo bogatsze animacje czy większe i bardziej szczegółowe budynki, zmieniające się wraz z epoką. A jeśli już mowa o epokach, to naszą cywilizację będziemy mogli teraz rozwijać dłużej - łącznie przez ponad tysiąc lat. W tym czasie, jak to zwykle bywa, skupimy się na wynajdowaniu nowych ciekawych rzeczy służących czy to wojnie, czy celom pokojowym. Możliwości wyboru ma być tak dużo, że w żaden sposób nie da się podczas jednej gry wynaleźć wszystkiego. Zresztą nie ma to większego sensu, bo w zależności od upodobania wybierzemy sobie swoją drogę rozwoju, a co za tym idzie - sposób wygranej. Nasza cywilizacja może zniszczyć wszystkie inne, być najbogatsza, najpotężniejsza, najpiękniejsza itd. Ogólnie mówiąc, drogą do zwycięstwa jest kilka...

Jeśli wybierzemy drogę czysto militarną, zostaniemy mile zaskoczeni. W AOE2 prowadzenie działań wojennych jest dużo przyjemniejsze, a zmiany wprowadzone w stosunku do części pierwszej pozwalają na większą kontrolę naszych oddziałów. Oddziały mogą poruszać się w



misjami. Będzie też możliwe rozgrywanie całkowicie losowych kampanii, a także bardziej historycznych, jak np. krucjaty, podboje Dżyngis Chana itp. Grać będzie można samemu lub przez sieć (Internet, sieć lokalna i modem) do ośmiu osób. Ogólnie rzecz biorąc, będzie więcej zabawy, bo gracz dostanie do wyboru 13 cywilizacji, wśród których pojawią się Wikingowie, Celtowie, Mongołowie i wiele innych równie ciekawych nacji. Warto, przy okazji cywilizacji, wspomnieć, że każda z nich będzie się znacznie różniła od innych, a także będzie posiadała specyficzne dla siebie jednostki. Co ciekawe, w AOE2 nasza cywilizacja przestaje być wyłącznie męska - pojawiają się kobiety, które wprawdzie nie różnią się od mężczyzn niczym oprócz wyglądu - ale są; mają również być osobniki płci mieszanej (!?!), ale póki co, niezbyt wiadomo, jaka będzie ich rola.

Pełna wersja gry ma być osiągalna w sklepach jesienią tego roku i będzie dostępna w kilku różnych językach, wśród któ-



rych niestety nie znalazł się język polski. Cóż, tak to już jest - ale może Microsoft zmieni zdanie; miejmy choć taką nadzieję. Ja, niezależnie od tego, czekam z niecierpliwością na ukazanie się AOE2 i sprawdzenie, czy wszystko to, co obiecyują autorzy stanie się prawdą.

Na razie oprócz tego, co już powiedziałem, wiadomo, że AOE2 będzie dostarczany z 35

Age of Empires 2
Microsoft

Voter Golem

Zespół z Leryx Longsoftu, po premierze kilku udanych tytułów, w tym cieszącego się dużym zainteresowaniem Clasha, ośrodo brał się za realizację zupełnie nowego projektu, który ma podobno zmieścić nas z krzesła i wywołać nieodpartą potrzebę wykorzystania całych 24 godzin doby na zapasy z ową grą. Voter Golemem, bo tak ma brzmieć nazwa przeboju, pojawi się na firmamencie dopiero w marcu Anno Domini 1999, lecz autorzy liczą, że wykorzystają bezproduktywne noce i nudne niedziele do wytężonej pracy i będziemy mogli zanurzyć się w VG już w grudniu '98. Ponieważ mieliśmy okazję zajrzeć do pracowni Leryxu, udało nam się uchylić nieco rąbka tajemnicy i przyjrzeć Golemowi. Wbrew pozorom nie jest to facet na glinianych nogach, który włóczy się po siedzibie firmy. Cała historia zaczęła się znacznie wcześniej, albo jak wolą inni - później, kiedy świat nawiedził straszliwy kataklizm zmatający większą część ludzkiej populacji...

INQUISITOR

"Mag przewidział wielki kataklizm i zbudował maszynę mogącą przesunąć lądy - mówi Jarosław Modrzewski, który odpowiada za stronę merytoryczną projektu - "instrukcją" do urządzenia była wielka księga, która w trakcie katastrofy została niemal całkowicie zniszczona. Jej poszczególne części znalazły się w różnych zakątkach Krainy. Mag nie przewidział również, że ludzie, którzy objęli władzę po tym wydarze-

niu nie będą chcieli odbudować krwawiejącej planety, co umożliwiłaby maszyna. Zadaniem gracza będzie odnalezienie fragmentów księgi, ale oczywiście możliwe będą również inne warianty gry. W chwili obecnej wiele pomysłów ulega ciągłym zmianom. Na okrągło pracuje



nad VG czternaście osób, które pomysły łapiemy wręcz w locie, taka "burza mózgów", może w każdej chwili wnieść do gry zupełnie nowe elementy, ale oczywiście podstawowy szkielet pomysłu pozostanie nienaruszony".

Voter Golem ma być strategią morską rozgrywaną w systemie turowym, a zaprezentowaną w 2D. Realia gry mają nas przenieść w mroczne średniowiecze, twórcy postanowili jednak, by w klimat XIV-wiecznych realiów wprowadzić szereg innowacji, dzięki którym gra nabierze impetu i stanie się po prostu atrakcyjniejsza dla odbiorcy. Oprócz tradycyjnych charakterów, galerii i tratw pojawi się cała masa obiektów latających i podwodnych. Gracz będzie miał możliwość zawiadywania np.

czy też wzorowanymi na futurystycznych prognozach Leonardo Da Vinciego machinami bojowymi, tj. mechanurkiem, sterowcem, lotnią. Paleta kil-

kudziesięciu jednostek umożliwi graczowi prowadzenie działań wojennych na szeroką skalę,



oczywiście większość z nich będzie upgrade'owana. Będą twierdze, kopalnie, osady. Grając w Voter Golema sami zdecydujemy o kolejności wykonywanych misji. Do gracza będzie



też należał wybór charakteru ekspansji. Próba zdominowania przeciwnika może mieć charakter militarny bądź czysto ekonomiczny. Voter Golem usatysfakcjonuje także zwolenników strategii w stylu RTS - specjalna opcja ("czasowe" ograniczenie tury) pozwoli przeprowadzić rozgrywkę w niezwykle dynamicznym trybie, gdzie troskę o ekonomiczne zaplecze w całości przejmie komputer. Oprawa

graficzna z wykorzystaniem najnowszych technik produkcji widza po prostu powali, rozłoży i posprząta jednocześnie. Najprawdopodobniej zostanie wykorzystana technika motion capture, dzięki czemu już intro uderzy nas po oczkach. Engine "Clasha win" ulepszony i rozbudowany o opcje gry sieciowej, oczywiście z uwzględnieniem Internetu, zagwarantuje niespotykaną dotąd grywalność.

Jarosław Modrzewski - "Gracz będzie mógł przystosować grę do własnych potrzeb. Będzie mógł stworzyć świat gry dla siebie, taki świat, jaki będzie go interesował. Oprócz tego zamierzamy wprowadzić analizę postępowania gracza ludzkiego, która pozwoli komputerowi odpowiadać po pewnym czasie na jego schemat gry. Komputer

będzie rozpracowywał sposób gry przeciwnika i uderzał w jego słabe punkty. Gra będzie wymagająca lub zupełnie łatwa - zdecydowanie o tym gracz, i myślimy, że w połączeniu z naprawdę dopracowaną grafiką, którą zajmuje się m.in. Łazur, oraz dobrą muzyką, w czym "macza palce" Scorpik, gra stanie się przebojem".

Czy rzeczywiście tak się stanie? Na razie obejrzyjcie sobie zachęcające obrazki, spodziewamy się, że efekt finalny będzie równie interesujący...

Voter Golem
Leryx Longsoft

Zupełnie Nowe!

• PODCEKAMY...

Southpeak Interactive opóźnia wydanie swej gry Drachen Zor (bijatyki w świecie fantasy) do roku 1999. Zwłoka wynika z konieczności wzbogacenia engine o nowe możliwości (w tym rozbudowane multi-playerowe młócenie w Internecie).

• GRY NA DVD

Pamiętacie jeszcze Dragon's Lair (firmy Digital Leisure)? Jeśli nie, to będziecie mieli okazję się z tą grą zapoznać - o ile macie czytniki DVD. Ale będzie zabawa! Na płycie ma się znaleźć przy okazji "zablokowana" inna gra: Space Ace. Kluczyk do niej kosztuje jakieś 20\$...

• INCUBATION +

Blue Byte zapowiada wydanie Incubation Combo Pack - oprócz oryginalnej gry znajdzie się tam zestaw misji o nazwie Wilderness Missions CD. Skoro już mowa o tej grze - na CD powinniście znaleźć (w Bonusie) dodatkowe misje do "Instant action". A zestaw Wilderness Mission (jakby kto nie wiedział) zawiera nową kampanię z 39 misjami, trzy nowe światy do penetracji, trzy nowe odmiany Scay'Gerów, wbudowany edytor misji, a także poprawiony tryb multiplayer. Za miesiąc powinno pojawić się demo na CD...

• ACOLYTE

To nowe dzieło ze stajni Ionos. Wiadomo, że będzie to coś w rodzaju gry akcji z grafiką 3D (akceleratorową). Premiera jeszcze w tym roku!

• UCIECZKA Z MAPSA

To główny motyw fabuły przygodowej gry Cydonia (DreamCatcher Interactive). Mówiąc ściślej, opowiada ona o przygodach pierwszej ekspedycji Ziemi na Marsa; astronauta mają pecha - ich rakietę ulega katastrofie. Dodajmy, że Mars wcale nie jest tak bezludną planetą, na jaką wygląda... Grafika ma być renderowana, gracz porusza się w sferze 360 stopni, a całość zajmie 4 CD.

• BYE CHRIS!

Cavedog ogłosił, że Chris Taylor, twórca Total Annihilation, postanowił opuścić ich firmę. Skoro już mowa o TA - Cavedog planuje wydanie packa z misjami do niej, o nazwie The Core Contingency (premiery już na drodze). Oprócz dodatkowych map i edytora misji zestaw zawiera 75 (!) nowych pojazdów! Woow! Ale się rozkręcili! Trwają też prace nad sequencem TA, który powinien pojawić się w 1999.

• A KIEDY POSTERUNEK 13?

Acclaim Entertainment zamierza wypuścić grę opartą na popularnym w USA serialu komediowym South Park. Premiera w 1999.

• GLOBALNA DOMINACJA PSYGNOSIS

Nastąpi być może dzięki grze Global Domination, będącej krzyżówką strategii w 3D z grą akcji i typową nawałanką. Gra zawierać będzie około 20 misji, edytor misji, możliwość uczestniczenia 16 graczy w trybie multiplayer, full-motion-video scenki, a grafika wspomagana będzie akceleratorami. Jeśli ma to być coś na poziomie G-Police - to kto wie?

• NOWSZY TWILIGHT LANDS

Twórcy on-line'owego RPG (w 3D) Twilight Lands ulepszyli swoje dzieło. Zwiększono pole gry o jakieś 30% i poprawiono system walki.

Pełnie Nowe!**• NOWA SPÓŁKA**

Interactive Magic zawarło 5-letnią umowę z Enlight Software. W efekcie można się spodziewać 3 nowych tytułów, a także (m.in.) potężnego upgrade do Capitalism Plus.

• BOLIDY NA START

Psygnosis szykuje się do premiery gry Formula 1 Championship Edition; jest to znacznie poprawiona wersja ich gry Formula 1. Wprowadzono bardzo realistyczne stłuczki i wynikające z nich uszkodzenia bolidów, dynamiczne zmiany pogody, F1 flag system, indywidualne AI dla każdego komputerowego kierowcy, komunikację radiową z "zajeźdźcą", kilkuosobowy zespół komentatorów oraz 12 nowych tracków z muzyką. Gdy to czytacie - gra powinna już być w sprzedaży.

• CIĘCIA W ACCLAIM

Acclaim zlikwidował swój zespół pracujący nad grami na automaty coin-up. Wynika to ponoć z decyzji, by skoncentrować wszystkie siły na gry tworzone na PC i konsole.

• REDNECK RAMPAGE

Już wkrótce będzie dostępny (dla graczy) zestaw misji do Redneck Rampage o nazwie Redneck Rampage: Suckin' Grits on Route 66. Tradycyjnie dla takich zestawów - przybyło broni, wrogów i nowych lokacji (w tym "najbardziej śmierdzący bazar na świecie"). Chle chle - czyżby akcja rozgrywała się w Polsce? (nie powiemy, który bazar mamy konkretnie na myśli... ale chyba łatwo to odkryć). :-)

• STARCON

Wszystkich fanów serii Star Control uprzedzamy, że 4 część cyklu pojawi się pod krótszą nazwą - StarCon. Więcej o niej - w dziale "przegląd gier".

• MACZUGĘ DAJCIE MACZUGĘ!

Tego typu atrakcje czekają Was w Dawn of War (Virgin Interactive). RTS-ie rozgrywanym się w czasach prehistorycznych. Spotkacie tam 3 rasy (2 ludzkie: Kromanińczyków i Neandertalczyków i gadzich Saurian) oraz 30 misji. Premiera - wiosną tego roku.

• SEVEN KINGDOMS PLUS

Plus co? Spoko, to właśnie nazwa gry: Seven Kingdoms Plus (Enlight Software). Nietrudno się domyślić, że jest to pack z misjami do Seven Kingdoms. Na razie zestaw jest w fazie beta-testów, ale powinien w ciągu najbliższych 2-3 miesięcy trafić do sklepów.

• KUP PAN OPONĘ

Jedyna okazja: jeśli kupicie zestaw 4 opon (Firehawk S250 lub SH30 tires firmy Bridgestone/Firestone Tire Sales Co.) otrzymacie za darmo grę Cart Precision Racing. Jest tylko jeden problem - promocja obowiązuje w USA... (a co, gierka tam cienko schodzi?).

• LEGENDA 4 KÓŁ

Sierra Sports zapowiada Grand Prix Legends, wyścigówkę bazującą na wyścigach Grand Prix z roku... 1967. Gra łączy nowy (bardzo realistyczny) engine Papyrusa z historycznie udokumentowanymi trasami wyścigów, samochodami z epoki i ówczesnymi kierowcami rajdowymi.

• QUAKE 2 - KONWERSJE

Head Games Publishing stworzyła konwersję Quake 2 o nazwie Juggernaut.

Przeszłość w roli przyszłości

Rozpieszczani na każdym kroku gracze przyzwyczaili się już do bardzo dobrej jakości produktów firmowanych przez CRYO, które prócz niewątpliwych walorów estetycznych oraz fabularnych posiadają niesamowity i trudny do zdefiniowania w jednym słowie klimat, tak bardzo ceniony przez miłośników nieco ambitniejszych gier w porównaniu z najbardziej wymyślnymi strzelankami.

JASPIN

Nie jest moim celem, aby część czytelników popadła w drobne kompleksy z powodu niezbyt wyszukanych gustów ograniczających się do czerpania jak największej rozrywki z grania polegającego głównie na rozwalaniu tabunów wrogów. Wszak każdy posiada swoje indywidualne sympatie i przyzwyczajenia, z którymi nie wszyscy mogą się zgadzać czy popierać. Nie mam absolutnych wątpliwości co do faktu, iż Gadget będzie typową - ale tylko pod tym względem - grą, która znajdzie swych odbiorców wśród graczy o bardzo wyszukanych upodobaniach, nie wahających się ani chwili przed wejściem do bardzo dziwnego, a zarazem znajomego świata mającego

swój początek w bujnej i plodnej wyobraźni autorów. Na marginesie wspomnę, iż będzie to czterokompaktowa przygodówka, a jak wiadomo, sam w sobie gatunek ten jest uwielbiany przez specyficznych graczy, którzy już przyzwyczaili się do dziwnych i nieco pogardliwych (czasami) spojrzeń pozostałej części społeczeństwa. Do końca jednak Gadget nie daje się poprawnie sklasyfikować, jedynie jako pewien odnośnik gatunkowy można przyjąć związek naj-



nowsze produktu CRYO z niesamowitym Myst'em, który swoją innością zawrócił w głowach wielu graczom. Do rzeczy jednak, do rzeczy - odłożmy wolne przemyślenia na później, na nie przyjdzie kolej po przedstawieniu pewnych konkretnów, które tak mocno podziały na mą wyobraźnię i nieuchronnie popychają w stronę głębokich refleksji.

Fabulę, wydawałoby się, zaliczyć można do grupy najbardziej typowych, nie wnoszących niczego nowego, a jedynie powielających już całkowicie wyeksploatowane treści. Z za-



wrotną prędkością w kierunku Ziemi zmierza kometa, której dotarcie do celu jest nieuniknione, a kiedy to już nastąpi, be-

niebieskiej planety, którzy nie dopuściliby do wymazania z pamięci Wszechświata życia setek pokoleń. Grupa najzdolniejszych i najbardziej ekscentrycznych naukowców, nie wahających się przed kontrowersyjnymi rozwiązaniami, podjęła się skonstruowania owej kosmicznej arki ratunkowej. Gracz natomiast staje się jednym z nich. Zaczyna też na nim ciążyć odpowiedzialność za życie całej, jeszcze w jednym kawałku, planety. Droga do celu pełna jest niesamowitych spotkań z przedziwnymi ludźmi, sprawiających wrażenie, jakby ich mózgi zostały w jakiś sposób wyssane, a jego

dzie oznaczało pogrzebanie w potężnym wybuchu całego dorobku ludzkości. Jedynym klu-



czem do problemu jest wybudowanie statku kosmicznego, który pozwoliłby na uratowanie chociażby cząstki mieszkańców

miejsce zajął wyjąłowany z myśli substytut jedynie podtrzymujący życie. Na przeszkokanie czekają dziwne i tajemni



Zupełnie Nowe!

Zmiany: 6 nowych potworów, 2 dodatkowe rodzaje broni (EMP i Blade guns) oraz nowe lokacje: dżungla i lodowe jaskinie. A Quake 3 już się robi...

• NADCHODZI FIRETEAM

Multitude rozpoczęło kampanię promującą Fireteam: on-line'ową izometryczną kosmiczną strzelankę. Za miesiąc powinno coś o niej być w przeglądarce gier...

• JUNAKI - DO HOND

Intense Games zapowiada Castrol Honda Superbike World Champions,

czyli symulację wyścigów motocyklowych (jakiej marki - nie trudno zgadnąć). CHSWC ma oficjalne błogosławieństwo od Honda North America oraz zespołu rajdowego World Champion Castrol Honda, więc powinna dość wiernie symulować prawdziwe warunki jazdy. Premiera na dniach. Denko tej gry również powinniście znaleźć na naszym CD w tym numerze (o ile czynniki obiektywne, wolne miejsce, itp. itd nie zadecydują inaczej).

• GAMEPAD XXI WIEKU

Microsoft pracuje nad nową generacją gamepadów. Urządzenie o nazwie SideWinder Freestyle Pro potrafi m.in. przenosić bezpośrednio ruchy graczy na ekran (np. w czasie symulacji jazdy motocyklem wystarczy tylko przechylić gamepad w lewo, by motocykl zaczął skręcać w wyznaczonym kierunku). Mocna rzecz - i zapewne ucieszy fanów symulatorów.

• REQUIEM DLA SZATANA?

Cyclone Studios, twórcy Uprising, pracują nad Requiem: Wrath of the Fallen, strzelanką FPS (chodzi o akceleratorami). Niby nie, a diabeł tkwi w szczegółach: fabułą gry jest ostateczna bitwa pomiędzy Niebem i Piekłem (hmm, będą widły w zestawie broni?). Brzmi to obiecująco - ale jak to wygląda, poznamy dopiero (albo już? - zależy jak patrzeć) pod koniec roku.

• SIMCITY 3000

Maxis oficjalnie prostuje pogłoski, jakoby SimCity 3000 miało wykorzystywać engine 3D. Nic takiego nie ma mieć miejsca...

• MARZENIE RAJDOWCÓW

Nazywa się Ultimate Per4mer Racing Wheel i jest już w sprzedaży (za jakieś 200\$). Zestaw zawiera m.in. kierownicę i pedały (no, bez skórzanej), wykorzystujące technologię feedbacku oraz gry: Daytona USA Deluxe, Sega Rally Championship Force Feedback Edition i Sega Touring Car.

• LANDS OF LORE 3

Jeszcze nie przebrzmiała dobra premiera Lands of Lore 2, a już chłopaki z Westwood szykują nam niespodziankę w postaci Lands of Lore 3. Według zapowiedzi będzie to ukończone serii wybitnie wręcz doskonale. Grafika ma opierać się na coraz popularniejszej w grach technice voxelowej, a wszystkie elementy i postacie będą w pełni trójwymiarowe. NPCe i zwierzęta mają się zachowywać jak ich naturalne odpowiedniki, tzn. atakować w razie potrzeby, bronić się lub uciekać. Scenerią gry będzie pięć różnych światów, do których teleportujemy się z Glastone. W grze wcielamy się w młodzieńca, któremu ukradziono... duszę. Musi on odzyskać ją (jak zwykle) uratować królestwo przed mocami Zła.



cze laboratoria, pomieszczenia do badań, skomplikowane i nigdy nie powstałe w świecie rzeczywistym maszyny oraz skrzętnie ukrywane przed światem obserwatoria. W grze zderzają się i mieszają ze sobą dwa światy, jeden z nich, pełen rażącego piękna charakterystyczny dla twórczości Verne'a uzupełniony zostaje rzeczywistością przedstawioną w książce "Rok 1984", a całość balansująca pomiędzy stalinowską Moskwą, a objętym zawierucha

się pozbawionym sensu banałem. Świat ten nie od razu daje się odkryć i poznać, stopniowo, krok po kroku zaznajamiamy się z jego najmroczniejszymi tajemnicami, które zaskakują i skłaniają jednocześnie do dalszych odkryć.

Przynajmniej, iż raczej trudno sobie wyobrazić cały ten filozoficzny balast w odpowiedniej oprawie graficznej, która nie tylko nie przeszkadzałaby w odbiorze, ale jednocześnie pod-

pewien niepokój, gdyż przewijające się przez ekran obrazy nie zaliczają się do zbyt radosnych. Otoczenie obserwujemy oczami naszego bohatera, natomiast przemieszczanie się z miejsca na miejsce przywodzi na myśl odtwarzanie filmu klatka po klatce albo podziwianie skomplikowanej animacji na bardzo słabym pod względem konfiguracji komputerze. Wbrew pozorom nie jest to wadą, a jedynie kolejnym elementem, który dopasował się do klimatu gry i przez swoje istnienie jeszcze bardziej go podkreśla. Zresztą na brak płynnych animacji nie można narzekać, każdorazowe dotarcie do nowej lokacji poprzedzone jest zachwycającą czy sekwencją filmową... a właściwie animką 3D w mistrzowskim wykonaniu. Oglądając intro można się poczuć nieco zdezorientowanym, ponieważ właściwie ciężko jest rozpoznać granicę pomiędzy spektakularnym i bardzo ambitnie wykonanym wstępem, a

dget na szczęście prócz porządnego i nie odbiegającego od dzisiejszych standardów intra, został wyposażony w podobnie wykonane pod względem grafiki wnętrza. Muzykę potraktowano z równą starannością jak całą resztę, ale muszę przestrzec, gdyż podobnie jak sama gra, jej oprawa muzyczna należy do rodzaju ambitniejszych, a nawet niespotykanych przynajmniej w tego rodzaju rozrywkowych produkcjach. Na pewno słyszalne dźwięki zaliczają się do jakiegoś gatunku i konsultanci muzyczni (oraz miłośnicy) znają jego nazwę, lecz ja mogę jedynie przyrównać je do prób orkiestry symfonicznej tuż przed występem, czyli coś w rodzaju: każdy sobie rzepkę skrobie i ćwicz swoje partie materiału. Jeśli po raz kolejny coś niejasno przedstawiłam, to wybaczenie, ale na swe usprawiedliwienie mogę stwierdzić, iż w taki oto właśnie sposób zapowiada się Gadget. Niesamowity, ambitny, pełen nowatorskich zastosowań, dopieszczony pod względem muzycznym, graficznym oraz fabularnym i ogólnie sam miód. Według zapowiedzi (gdą czytacie niniejsze słowa gra powinna już się ukazać na rynku - kwiecień 98), ale termin ten z pewnością nie odnosi się do naszego kraju. Polscy miłośnicy przygód pozostaną wystawieni na nieco dłuższą próbę czasu i cierpliwości, którą najlepiej będzie przetrzymać odkurzając Myst'a, by jednocześnie potrenować przed rozprawieniem się z rozrzuconą kometą.

Gadget
Synergy Inc/Cryo

wojenną Londynem. Wydaje się wam, że to niemożliwe? A jednak - twórcom Gadget'a udało się stworzyć niepowtarzalny klimat, skłaniający do rozmyślań na temat sensu istnienia oraz problemu pojawiającej się pod różnymi postaciami tragicznej wizji przyszłości, prowadzącej do zagłady ziemskiego życia. Brzmi to być może bardzo poważnie, ale warto podjąć to wyzwanie i zrezygnować na pewien czas z czerpania nie naruszonej naukowym belkotem rozrywki wynikającej z grania. Gra jest bardzo mroczna, ale to jedna z jej nieodłącznych cech, bez której przedstawiona tam rzeczywistość stałaby

kreślałaby niesamowity, a nawet mistyczny charakter zmieniającego ku zagładzie świata. Lokacje oraz postacie w mrocznych kolorach, z zaskakującą



precyzją wymodelowane, pieczętą oko swym wykonaniem, a jednocześnie wywołują

właściwą grą. Z doświadczenia wiemy, że nawet jeśli intro chwytą za serce i za oko, nie należy wyciągać z tego zbyt pochopnych wniosków, gdyż właściwa gra pod względem graficznym może okazać się bardzo rozczarowująca. Ga-



Zupełnie Nowe!

• BATTLE ZONE TO LEM !!!

Czytelnikom studiującym uważnie CD-Action należy się wyjaśnienia i sprostowanie. Sprowadzenie do Polski gry pod tytułem Battle Zone gracze zawiązującej firmie LEM, która od paru miesięcy jest wyłącznym dystrybutorem nowych produkcji firmy Activision. Przypominamy też, że Battlezone to jedna z prawdziwych superprodukcji roku 1998.

• NOWE DYSKI IBM DLA NOTEBOOKÓW

Firma TCH COMPONENTS wprowadziła do swojej oferty nowe twarde dyski należące do przeznaczonej dla notebooków rodziny Travelstar. Napęd Travelstar 4GT (model DTCA24080) ma pojemność 4,09 GB, zaś Travelstar 5GS (model DPLA25120) mieści 5,12 GB danych. Trójtalerzowy Travelstar 4GT ma grubość 12,5 mm, prędkość obrotową 4000 obr./min., średni czas dostępu 13 ms i szybkość wewnętrznej transmisji danych od 51,7 do 83,4 Mb/s. Cztery talerze napędu Travelstar 5GS wirują z prędkością 4900 obr./min., jego grubość wynosi 17 mm, średni czas dostępu 12 ms, zaś szybkość wewnętrznej transmisji danych od 60,2 do 98,5 Mb/s. Oba napędy wyposażone są w interfejs ATA-3, zapewniający szybkość transmisji do 33,3 MB/s (UltraDMA) i posiadają wewnętrzny bufor o pojemności 468 KB. Pobór mocy w czasie pracy nie przekracza 2,6 W (dla modelu 5GS a 2,7 W), zaś w stanie gotowości 0,65 W. O oszczędność energii dba inteligentny system ABL-2. Ofertę firmy wzbogaci wkrótce kolejny dysk o pojemności 8,1 GB a Travelstar 8GS. Jest to pierwszy napęd, w którym gęstość upakowania informacji przekracza 3 gigabity na cal kwadratowy (3,09 Gb/cal kw.). Przy grubości 17 mm dwupółcalowy dysk mieści pięciokrotnie więcej danych niż typowy dysk stosowany w komputerach stacjonarnych. Napęd wyposażony jest w pięć talerzy wirujących z prędkością 4900 obr./min., średni czas dostępu do danych wynosi 12 ms, a szybkość wewnętrznej transmisji danych od 64,6 do 107,6 Mb/s. Wewnętrzny bufor danych ma pojemność 512 KB, pobór mocy w czasie pracy nie przekracza 2,7 W, w trybie gotowości 0,3 W, a w trybie uśpienia 0,1 W. Travelstar 8GS posiada interfejs ATA-3.

TCH COMPONENTS jest autoryzowanym dystrybutorem dysków twardej IBM.

JOHN CARMACK ZAPOWIADA QUAKE III Pamiętacie misję do Quake'a II, o których pisaliśmy jakiś czas temu? Możecie o nich zapomnieć. Udać, że ich nigdy nie czytaliście. Już po nich. Ale czy aby na pewno... Najwyraźniej Xatrix oraz id Software (twórcy od dawna zapowiadanego mission packa Reckoning) ciągle pracują nad dyskami z nowymi poziomami do Quake'a II, jednak o ile pomysły Reckoning nie został jeszcze zarzucony, o tyle Mission Pack przygotowywany w id Software jest przekształcanym w coś zupełnie innego. Wygląda na to, że szykuje się nam ni mniej, ni więcej tylko trzecia część najpopularniejszej chyba gry komputerowej. Jak wam się podoba taki tytuł: QUAKE III? Robi wrażenie!

John Carmack zabrał się na serio do realizacji nowego przedsięwzięcia. Prace nad nim potrwają pewnie ze dwa lata. W tym czasie powstanie ulepszony engine 3D i wszystkie elementy przewidziane w pakiecie misji zostaną teraz przeniesione do zapowiadanego Quake'a III. 24-bitowy kolor, nowy engine graficzny i inne cudneśka matematyczne!

W następnym numerze CD-Action podamy więcej szczegółów.

Oko Proroka



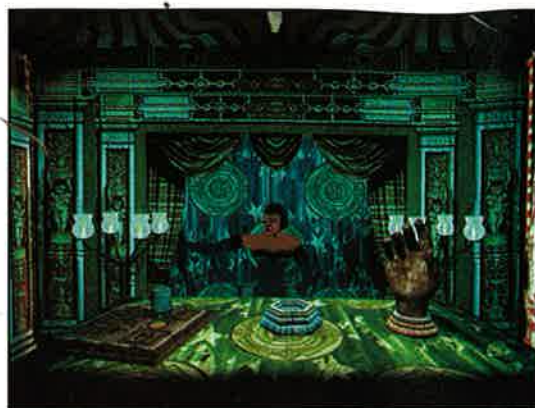
Gry typu action-adventure powstają jak grzyby po deszczu. Z masy produkcji, które wylądowały na rynku, najbardziej znane, jak choćby Blade Runner, Dark Earth czy Men in Black, wniosły w skostniały świat klasycznych przygodówek dynamikę i akcję, dzięki czemu rzesze graczy, którzy dotąd szerokim łukiem omijali wszystko, co miało na pudełku napis "adventure", zasmakowały w tego typu grach.

INQUISITOR

W podobnej konwencji przygotowano najnowszą grę ze studium Electronic Arts, zatytułowaną Queen the Eye. Jeżeli macie teraz pewne skojarzenia, to są one słuszne. Zespół Queen zaangażował się w produkcję gry komputerowej i już wkrótce będziemy wiedzieli, co z tego wynikło. Jak na razie, wiadomo jednak, że na pięciu gorących płytkach znajduje się aż 58 utworów Queen (w wię-

szości instrumentalnych). Świat gry podzielony został na pięć etapów, po których w ciele niejakiego Dubroca porusza się gracz (Works, Arena, Theatre, The Innendo Zone i The Final Domain). Każda kraina zaskoczyć ma nas nieco innym, odmiennym klimatem, na który oprócz znakomitej muzyki wpłynęły mają perfekcyjne, z wielką starannością wykonane tła. Innendo to tytuł jednej z płyt nieodżałowanego Freddie'go Mercury'ego i paczki, być może to właśnie tutaj odnajdziemy świat, który jest najbardziej bliski członkom zespołu i odzwierciedla ich myśli oraz fantazje. Taylor podobno bardzo mocno zaangażował się w projekt, a w jednym z prestiżowych czasopism można przeczytać artykuł, w którym szeroko komentuje swoją pracę.

Samo story brzmi dość zachęcająco. W nieokreślonej przyszłości nad Ziemią zapanował potężny superkomputer, degradu-



jąc ludzi do roli swoich niewolników. Maszyna o wdzięcznym imieniu Oko dysponuje olbrzymią armią, która gotowa jest zginąć dla swego krzemowego pana. Wśród żołnierzy Oka znalazł się gość o nazwisku Dubroc,

W grze znajdzie się około trzydziestu postaci. Wiadomo już, że ich sposób walki i poruszania się będzie bardzo podobny do tego, który mieliśmy w Dark Earth. Grę wyróżniają mając nie-



który postanowił ocalić Muzykę, bo to jej właśnie najbardziej bało się Oko. Dlaczego Dubroc z wiernego pieska przerodził się nagle w buntownika - nie wiemy, widzimy jednak, jak najstraszniejszy z generałów Oka, "Dwunoga śmierć" (nie śmiecie się, tak się to nazywa: Death on Two Legs), arestuje Dubroca i wtrąca biedaka do lochu. Kara dla zdrajcy może być tylko jedna, a wymierza się ją na Arenie, gdzie tłuszcza ma dzięki łaskawości Oka bezpłatne widowisko. Tutaj właśnie zaczynamy zabawę i naszą wielką przygodę.

i świetnie współbrzmiejąca z akcją muzyka. Jak radzi sobie Queen w tak trudnym środowisku, mogliśmy przekonać się oglądając przygotowane przez EA materiały. W tej chwili trudno jeszcze na ocenę, jednak wbrew naszym obawom rzeczywiście specyficzne brzmienia Queen pasują do rozgrywanej się na monitorze akcji. Gra już pojawiła się na rynku w Europie, spodziewajcie się wkrótce recenzji.

Queen the Eye
Electronic Arts



„...naprawdę warto dojść do jej końca, bo przeżycia są
wręcz niesamowite”

- SECRET SERVICE 9/10

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARES EUROPE

Black Dahlia



NAJWIĘKSZA GRA PRZYGODOWA ROKU
NA 8 PŁYTACH CD-ROM

STWORZONA PRZEZ
AUTORÓW
DOSKONAŁEJ GRY
RIPPER

WYSTĘPUJE
LEGENDA
HOLLYWOODU
**DENNIS
HOPPER**

LEA
LCOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

PC
CD

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry. Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Jankesi w Europie

Soldiers at War

Jeśli chodzi o wszelkiej maści strategię z drugą wojną światową w tle, to niewątpliwie najbardziej aktywna na tym polu jest niestrudzona SSI. Ot choćby znaczna część Generatów z drugim ich wcieleniem na czele czy pierwszy i trzeci "odcinek" Stalowych Panter. W swoim najnowszym produkcie, opartym na, jakże by inaczej, nieśmiertelnym temacie walk na Starym Kontynencie, firma zeszła po szczeblach dowodzenia jeszcze niżej niż to miało miejsce w pierwszych "panterach" - na poziom poszczególnych wojaków.

ALLOR

Na początku był rzecz jasna Laser Squad, lecz choć Soldiers at War rozgrywają się bądź co bądź w tej samej skali, przygotowania "przedmisyjne" są bardzo podobne, to pozwolę sobie porównywać je do Jagged Alliance oraz Wages of War. Dlaczego do tych akurat tytułów, a nie na przykład do UFO? Cóż, powód jest dość banalny - ta druga jest w prostej linii poprzedniczką obecnego projektu, a ta pierwsza jak na razie niedoścignionym wzorem dla wszystkich zainteresowanych stworzeniem jakiegokolwiek gry taktycznej z pojedynczymi żołnierzami w roli głównej i akcją osadzoną w czasach w miarę współczesnych.

Ochotnicy z przymusu...

Akcja zaczyna się w Afryce, gdzie nasi dzielni synowie jedynej prawdziwej demokracji wyładowali, by rozpocząć długi proces pokazywania Niemcom i ich sojusznikom, kto tu ma większe i silniejsze racje. Oddział dany nam do dyspozycji liczy sobie trzydziestu dwóch osobników, ale na konkretne zadania wydelegować można tylko ośmiu z nich - czeka nas więc dość, a właściwie nawet bardzo żmudny proces selekcji. Dodatkowo trudności wynikają nie tylko z samej ilości danych do przeglądnięcia, gdyż z podobną liczbą chętnych do zarobku mieliśmy do czynienia choćby w Jagged Alliance. Tutaj już samo dostanie się do nich do najprostszych, tudzież najłatwiejszych nie należy. Bo choć i owszem, jest jeden główny ekran z podobiznami wszystkich "chętnych" do walki za słuszną sprawę, to po samych li tylko fotografiach ciężko się raczej domyślić, do czego się najlepiej dany delikwent nadaje. A żeby przejrzeć jego statystyki, trzeba skorzystać z pomocy prawego klawisza myszy. To jeszcze w miarę normalne, ale dlaczego nie można, pozostając w działach z aktami fakty, poza

fotografiami niezupełnie ubranych kobiet, są także - w nieco innym znaczeniu - źródłem bardzo wielu interesujących informacji i to bynajmniej nie z pogranicza doznań artystyczno-anatomicznych... przejdź do teczki następnego ochotnika? Niby te parę kliknięć, by wyjść z powrotem do fotografii zbiorowej nie robi większej różnicy, ale wystarczy pomnożyć to przez trzydzieści dwa - a tyle jest fotek - by mieć tego serdecznie dosyć.

Tym bardziej, że brakuje najprostszego choćby ekranu podsumowującego umiejętności wojaków. Co to oznacza dla dowódcy nie trzeba chyba pisać - znowu do łasek powracają karteluski z co ważniejszymi informacjami. Retoryczne tylko pytanie: ilu ze świeżo upieczonych graczy będzie się chciało w coś takiego bawić? A co najsmieszniejsze ekran z umiejętnościami pojawia się po skończonej misji... Tylko dlaczego właśnie wtedy, gdy jest,

U dołu:
Twa ciłocpy na zdjęciu
pamiłkowym.



już bardzo średnio przydatny, a nie wtedy, kiedy mógłby działać istne cuda? Czyżby nikomu z teamu zajmującemu się tym tytułem nie zależało na przyciągnięciu nieco większej rzeszy kupujących?

...trafili na odprawę

Zalóżmy jednak, że udało nam się przebrnąć szczęśliwie i w dodatku po niezbyt długim czasie przez "dobór naturalny", oraz że kryterium doboru nie był li tylko sam wygląd..., choć pewnie w wielu wypadkach to on będzie najważniejszy, bo w końcu nie wszyscy są notorycznymi maniakami z zeszytami pełnymi zapisków... W każdym razie mamy już skompletowaną "parszywą" ośmkę, a obecnie czeka nas jej uzbrojenie. Przede wszystkim wypada się dobrze wsłuchać/wczytać (w zależności czy gramy w kampanię, czy jedną z misji pojedynczych) w słowa odprawy, bo czasami wymagane jest zabranie ze sobą ekwipunku specjalnego, w rodzaju dodatkowego radia, a wojacy mają tylko standardowe uzbrojenie. Wszelkich narzędzi służących przekonywaniu wraży do własnych racji jest



na szczęście pod dostatkiem. Praktycznie rzecz biorąc większym problemem jest odpowiedni ich dobór w zależności od czekających zadań, a nie brak jakiegos konkretnego rodzaju czy typu. Wprawdzie można skorzystać z czegoś w rodzaju mini-encyklopedii, ale podobnie jak to miało miejsce z wojakami, trzeba przy tym mozolnie klikać na każdym z narzędzi pracy. Prawdę powiedziawszy w porównaniu z doбором teamu jest gorzej i lepiej zarazem - choć brakuje bowiem zbiorowej fotografii, to na szczęście można przejść bezpośrednio do następnej broni, tudzież zmienić kategorię na narzędzia pomocnicze bądź służące większej rozrywce. Bez kolejnej kartki się jednak nie obejdzie, gdyż w niezamieszczaniu jakichkolwiek podsumowań twórcy są bardzo konsekwentni... Dobrze chociaż, że raz "skonfigurowanego" żołdaka - znaczy się jego ekwipunek - można zapisać na dysk, a później bez zbędnych ceregieli wczytać z powrotem nie tracąc cennego czasu.

...potem powalczyli

Sama walka to stare, dobre tury z punktami ruchu. Żadnych udiwnień w rodzaju pseudo-RTSa z UFO 3. Po prostu wybieramy gościa, ten wykonuje polecenia, potem do kolejnego, aż do wyczerpania ich punktów ruchu bądź zajęcia odpowiednich pozycji. Osobnika dysponującego pełnym zasobem punktów można wybrać automatycznie klikając na jednym z buttonów, dowolnego z nich da się także wskazać myszą; do następnego "woja" prowadzą także fotografie w menu - kliknięcie przenosi do następnego, niezależnie czy wyczerpał już swoje punkty ruchu, czy też nie - co różni foto od wspomnianego wcześniej buttona. Rozkazy nie ograniczają się li tylko do ruchu i strzałów, a zresztą nawet te, wydawałoby się dość standardowe opcje, zostały nieźle rozbudowane. Choćby ruch: do dyspozycji jest normalne chodzenie, bieganie - pod warunkiem, że osobnik nie jest przeciążony, oraz czołganie się. Różnią się one kosztem w punktach ruchu, ale i też czołgający się wojak jest znacznie mniej narażony na wraży ostrzał niż ten biegnący z wypiętą piersią. Podobna jest też różnorodność postaw przyjmowanych po skończonym ruchu -



Plusy:

- wiele typów broni
- dołączony edytor
- bardzo szczegółowe rozkazy dla gości
- można skorzystać z czołgu

Minusy:

- niezbyt przyjemny interfejs, z wszystkimi tego konsekwencjami

Ocena:

7

zwyczajne stanie, kucanie i leżenie. Jest to zresztą nawet ważniejszy wybór, gdyż podczas samego poruszania się jedyne co nam grozi to zaczajony gdzieś wróg z wolnymi punktami na otwarcie ognia, natomiast po skończeniu ruchu wrazi mają całą swoją turę, czyli możliwości unieszkodliwienia "nieco" więcej...

Poza opcjami związanymi z ruchem dostępna jest jeszcze cała gama akcji "specjalnych". Ot, choćby przeładowanie broni czy ustawienie ciężkiego karabinu maszynowego. Albo wezwanie przez radio wsparcia, rzut granatem bądź też zabezpieczenie czołgu. To ostatnie jest o tyle ciekawe, że chociaż pojeździć nim nie można, to jednak celny strzał z jego armaty robi wrogom wcale nie takie wcale małe kuku... Ze "specjalów" warto jeszcze wymienić coś tak milego, jak ustawianie ładunków wybuchowych: w sam raz, by coś wyleciało w powietrze albo otworzyło się jakieś zamknięte przejście. A za takimi zamkniętymi drzwiami znajduje się zazwyczaj parę bardzo przyjemnych przedmiotów, a nie oszukujmy się - mała eksplozja wygląda znacznie efektowniej niż proste przekręcenie wcześniej znalezionej klucza. Inna sprawa, że nie każdemu chce się go po prostu mozolnie szukać...

Z ciekawszych aspektów walki warto jeszcze napisać co nieco o posiłkach. Nie chodzi przy tym o banalne napełnienie żoładków, tylko zmieniający się w czasie układ sił. Jest to o tyle nieprzyjemne (albo bardzo przyjemne, jeśli od gry wymagamy jakiegoś urozmaïcenia), że działając na obcym terenie nie ma praktycznie czegoś takiego jak teren już oczyszczony. To co za takie mogło uchodzić, nieraz w jednej praktycznie chwili okazuje się zaludnione niezbyt skorymi do spokojnej konwersacji gośćkami z całkiem dużymi "gunami" wymierzonymi w dodatek w nasze plecy. Podobnemu, tyle że bardziej przyjemnemu, ożywieniu akcji służą zmiany celów misji w trakcie jej trwania: taka prosta wydawałoby się misja dostarczenia zwiadowcom zapasowego radia kończy się wysadzeniem w powietrze wrażej radiostacji, znajdującej się oczywiście w całkiem dobrze bronionym posterunku wroga...

...do domu wrócili

Kilka akapitów wcześniej wspomniałem o kampanii i misjach pojedynczych - pora ten temat nieco bardziej rozwinąć. Zaczę od



kampanii. Składa się to cudo z osiemnastu zadań stojących przed naszymi dzielnymi chłopcami z białą gwiazdką na czole. Celem jest przeprowadzenie ich z Afryki do centrum Niemiec - najlepiej w pełnym składzie. Wojaków na wojnie można oczywiście stracić, ale robić się tego nie powinno. Pomijając kwestie moralne, głównym problemem jest

Po lewej:
A tutaj w magazynie przed
wyjściem na misję.



brak uzupełnień - na całą wojnę mamy tylko trzydziestu dwóch gości i ani jednego więcej. Nie bez znaczenia jest też doświadczenie, które zwiększa się z każdą akcją. A żołtodziobi za daleko nie zajdą, zwłaszcza przy spotkaniu z co lepszym wrogiem.

Nieco lepiej jest przy grach single - na gości trzeba uważać o tyle, żeby móc misję skończyć, ale pójście na wymianę jeden za jednego jest dużo bardziej opłacalne. W trybie tym dostępne są misje normalnie tworzące kampanię oraz cała masa misji dodatkowych.

Te ostatnie przeznaczone są najczęściej dla paru graczy w trybie multi, chociaż nie nie stoi na przeszkodzie, by zagrać w nie nawet na jednym "komputerze".

Dodatkową porcję misji zapewnią dołączony edytor. Pozwala praktycznie na wszystko, co oferuje gra, tak więc pożyteczne spędzenie wolnego czasu mamy gwarantowane. Oznacza to także, iż nowych wyzwań, przy możliwościach wymiany swych dzieł stwarzanych przez Sieć, będzie pod dostatkiem jeszcze przez baaardzo długo, o ile w ogóle ich kiedyś zabraknie.



gierę ocenili

Gra oferuje bardzo dużo, jedynym jej minusem jest dość, przepraszam za wyrażenie, "upierdliwy" interfejs. Wystarczy wspomnieć choćby wybór teamu czy broni dla jego członków. Niezbyt przyjemna jest także konieczność wciskania dodatkowego klawisza, by dowiedzieć się, jaki jest koszt przemieszczenia się na daną pozycję. Zalet jest na szczęście znacznie więcej - trzy powiększenia ekranu, parę jego rozdzielczości do wyboru, wspomniany wcześniej edytor czy wprowadzające w poszczególne misje kampanii filmiki. Cóż zatem można powiedzieć? Ano pograć warto, nawet jeśli trzeba sobie będzie najpierw zrobić we własnym zakresie podsumowanie umiejętności zielonych. Oplaci się to stukrotnie, jako że sama gra jest już baaardzo przyjemna.

Wymagania: P120, 16MB RAM, Win 95	Producent: SSI / Mindscape
Internet: http://www.ssionline.com	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 443 7797

INFO

VIRTUALNA ZABAWA

COMPUTERY, KONSOLE
RY NA PC CD
TYTY AUDIO

co 20 osoba
wygrywa!!!



ZADZWOŃ I WYGRAJ

0.700 77 084

Wszystkie osoby 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4100-967 Warszawa 86

Całkiem nowy mistrz szachowy

Chessmaster 5500

Minął już rok od premiery Chessmastera 5000 - gry, która od zamierzonych czasów święciła triumfy wśród szachistów posiadających komputer, a nie mających umiejętności na tyle wysokich, by zmierzyć się np. z Fritzem. Kolejne programy serii reprezentowały wysoki poziom, ale umożliwiały również jego zmianę (zmniejszenie) przez co satysfakcję z gry mógł osiągnąć każdy, bez względu na biegłość w królewskiej grze (żadna radość, kiedy mimo usilnych starań cały czas przegrywamy). Niedawno Mindscape wypuścił kolejnego Chessmastera, tym razem o intrygującym numerze 5500 (dotychczas były to pełne tysiące).

LORD Y

Czym różni się program od przecież prawie doskonałego poprzednika? Zmian jest wiele. Najistotniejsza z nich to opcja „Natural language advice”, czyli porady w języku naturalnym. Program analizuje sytuację na szachownicy i na jej podstawie formuluje tekst podpowiadający nam kolejną sekwencję posunięć. Równie ciekawa jest opcja poszukiwania mata w x posunięciach. Podajemy, w ilu ruchach pragniemy „zamatować” przeciwnika, a program podsuwa nam możliwe rozwiązania - niekiedy nie ma ich wcale, a niekiedy (gdymy np. 9 posunięć na początku rozgrywki) będzie ich tyle, że zagotuje się krzem w procesorze, ale dla optymalnych danych wejściowych są one sensowne. Interesującym sposobem nauki gry jest kolejna nowa opcja: „Rate my play” (ocenić moją grę). Wybieramy jedną z trzydziestu historycznych partii i obserwujemy rozwinięcie akcji, po czym możemy



sami wykonywać ruchy sprawdzając, czy będą one zgodne z faktycznymi posunięciami. Każdy błędny ruch daje punkty ujemne, a poprawny - dodatnie. Da się tu zaobserwować wysublimowaną taktykę szachowych mistrzów. Posunięcia teoretycznie doskonale wydają się nieprawidłowe,

a niektóre ruchy - wręcz absurdalne, do czasu, kiedy po dziesięciu - dwunastu posunięciach zauważymy, że jednak do czegoś służyły. Z detali technicznych warto nadmienić o możliwości podłączenia elektronicznej szachownicy, którą wykorzystują programy bez interfejsu (a może powinienem pisać „interfejsu”? nie ma to jak „ściska” terminologia -

Anglicy to mają dobrze). Jeśli chodzi o grę przez Internet, to niestety CM 5500 nie wyposażono w możliwości Chessmastera Online. W dalszym ciągu gramy tu jedynie przy stałym połączeniu, a ja zdecydowanie wolalbym PBM (Play By (E)Mail). Chociaż E-Mailem można grać bez trudu korzystając z menu Edit. Za pomocą dostępnych tam poleceń kopiujemy do schowka planszę w ASCII, którą zyczajnie wklejamy do listu lub też (jeśli dysponujemy szybkim łączem) możemy „ściągnąć” aktualny stan planszy jako bitmapę i posłać w postaci attachmenta. Co prawda najzdrowiej jest w tym wypadku wysłać standardowy zapis szachowy np. R D4-C4+, ale o tej opcji można nadmienić jedynie jako o ciekawostce. Interesująco wyglądają możliwości konfiguracji siły komputerowego gracza.

Wybieramy tu jeden z ośmiu poziomów trudności bądź też samodzielnie ustawiamy każdy z parametrów komputera poczynając od tych trywialnych typu gra forsowna czy defensywna, kończąc na tak szczegółowych, jak stopień koncentracji na poszczególnych figurach. Jeśli już jestem przy stopniach trudności, to od czasu CM 5000 poziom gry komputera podniósł się zauważalnie. Już nawet na poziomie „easy” wygrana wymaga skupienia, a na poziomie „expert” nie udało mi się wygrać ani razu (pewnie po tygodniu grania bez przerwy dalbym mu radę, ale czas...). Warto



też wspomnieć o obszernej bazie danych, pozwalającej na znajdowanie odpowiedzi wg odpowiednio sformułowanych zapytań. Za jej pomocą np. sprawdzamy, czy aktualna sytuacja na planszy zdarzyła się już w którejś z historycznych partii i oglądamy, jak została rozwiązana itp.

Na koniec, jako element najmniej istotny warto powiedzieć o grafice i dźwięku. Otóż jak zwykle prezentują one wysoki poziom, animacji nie ma, plansze trójwymiarowe są, muzyka to tradycyjnie klasyka (Bach, Beethoven, Chopin, Mozart itd.) i to w zasadzie tyle. Tak naprawdę to takie plansze ładnie wyglądają na screenach, miło się je ogląda, ale nie da się na nich grać,

a przynajmniej nie jest to wygodne. Nie traktuję tego jako wadę, bowiem są też szachownice normalne, ale zachwycać się nie będę (mimo, że estetyki odmówić im nie mogę). Co do wad, które również powinny zostać tutaj wymienione, to po prostu żadnej nie znalazłem, choćby dlatego, że Chessmaster raczej nie ma konkurencji, więc trudno go porównać z jakąkolwiek aplikacją.

Plusy:

- doskonałe algorytmy gry
- podpowiedzi w języku naturalnym
- opcja „rate my play”
- całokształt

Minusy:

- na siłę zalecam jeden - brak PBM

Ocena:

9

Q-ACTION	
Wymagania: P 90, 16 MB RAM, Win 95	Producent: Mindscape
Internet: http://www.mindscape.com	Dystrybutor: Optimus S.A. tel. (018) 437797

Kobiety u władzy

Pax Corpus

Oz-Nama to wspaniała planeta. Wprawdzie nie odkryta jeszcze przez naukowców, ale najprawdopodobniej w końcu nadejdzie ten dzień, w którym poznamy jej mieszkańców. Po cichu mam nadzieję, że wcześniej na Ziemi nastąpią podobne zmiany, jakie zdarzyły się na Oz-Nama i nie będziemy już musieli jej odkrywać. Ale o tym zdecydowałybyśmy same, nie troszcząc się o zdanie męskich mądrali.

JASPIN

Mieszkańki planety Oz-Nama doszły do wniosku, że dość mają ciągłego miotania się pomiędzy kuchennymi garami, stertami prania, rozwrzeszczanymi bachorami i mężami ciągle wyjeżdżającymi w podejrzone delegacje. Role się odmiennily i wszystkie dotychczas ciężące na mężczyźnie odpowiedzialne obowiązki zostały zdjęte z ich mocarnych barków, na których zarezerwowano teraz miejsce dla tylko jednej, malutkiej funkcji: służenie kobietom. Scenariusz gry Pax Corpus zainteresował i zaintrygował mnie do żywego, ale bynajmniej nie ze względu na jego, i tak tylko pozornie feministyczną, treść, ale z ciekawości chciałam zobaczyć, na jakich zasadach funkcjonuje planeta oraz życie na niej i w ogóle na czym polega służenie mężczyznom. Żadnej z tych rzeczy nie dane mi było doświadczyć, gdyż gra polega na czymś zupełnie odmiennym, a jedyną oznaką ewentualnej, lecz niedostrzegalnej, dominacji kobiet w świecie Pax Corpus jest główna bohaterka oraz poboczne postacie o wyraźnie zarysowanych damskich kształtach.

Kobietą, którą najczęściej widzimy na ekranie w perspektywie „tombraderskiej” jest urocza Kahlee parająca się typowo męskim zawodem, co zresztą nie powinno nikogo dziwić. Jako specjalny agent wynajęta została przez grupkę rebeliantów...ek dążących do wywleczenia na światło dzienne tajemniczego projektu o kryptonimie Pax Corpus. Jak widać, typowo męskimi porachunkami, jak i sposobem ich załatwiania, kobiety również nie pogardziły, chociaż nie zabrakło tu i światłych naukowców. Mózgiem potężnej organizacji Alcyon Corporation opłatającej zasięgiem swych wpływów całą Oz-Nama, i zarazem zarządcą projektu jest dr Ellyis, blisko zaprzyjaźniona z

naszą główną bohaterką, Kahlee. Wszystko byłoby wspaniale, gdyby nie przykra postać pojawiająca się zwykle w podobnych sielankowych momentach, która marzy o wykorzystaniu szlachetnych badań w nieco inny, znacznie bardziej odiegający od założonego planu, sposób. Kahlee przy pomocy duchowej dr Ellyis musi przebić się przez pajęczynę pozornie wspaniałomyślniej organizacji, przetrzebić jej najcienniejsze zakamarki i zapobiec utopijnym planom Kiyana, która niczym męski dyktator łaknie władzy i uwielbienia tłumów.

Urażonych moim dotychczasowym tonem wypowiedzi zapewniam, że zaprzestaje porównywania zgłoszyc męskiego światka Oz-Nama do nowo powstałych rządów kobiecych, wyraźnie zapożyczający co nieco od swoich poprzedników. Przerzucam się na porównania do Lary Croft, która niejako przetarła szlak kobiecym bohaterkom występującym w grach jako główne postacie, właściwie to i tak, oprócz wspomnianej, rudej gwiazdeczki, niewiele ich było, ale jednak ich pojawienie się zostało odnotowane w kronikach i przez niektórych skrzętnie zauważone. Dotychczas zresztą kobiety w grach wcale nie miały wywołać masowego zainteresowania tą formą rozrywki osobniczek płci pięknej, a spełniały jedynie funkcję wizualnego uprzyjemnienia zabawy dla męskiej populacji. Wystarczyło spojrzeć na, zdaniem większości, smakowite kształty Lary 1, a w szczególności nieco baloniaste szczegóły Lary 2, by pozbyć się wszelkich wątpliwości. Podobnie sprawa ma się z Kahlee, która w ubogim pod względem ilości zużytego na produkcję materiału stroju, biegnie uratować świat planety Oz-Nama przed ogarniającym go złem, zmaturalizowanym w postaci korporacji Alcyon.

Już na wstępie penetracji piwnicznych laboratoriów Kahlee napotyka na wyniki doświadczalnych eksperymentów w postaci zdeformowanych, a właściwie nowych gatunków zwierząt oraz zmutowanych ludzi, żywo przywołujących na myśl obcych z wyrosniętymi czachami. Do całej tej mieszanki dodano jeszcze strażniczki w futurystycznych skafandrach z pełnym uzbrojeniem oraz niegroźne roboty w „grzecznych” spódniczkach za kolana. Kierowanie postacią większość czasu odbywa się z pozycji TPP (Third Person Perspective) – tak jak w TR i jemu podobnych klonach. Jednak nieraz sytuacja zmusza do przełączenia się na bardzo zubożony (ale jednak) widok FPP, bez możliwości poruszania się, a jedynie bliższego przpatrzenia się danej lokacji. Staje się to wyjątkowo użyteczne w chwilach, gdy strzał



Plusy:

- ścieżka audio
- fabuła oraz akcja
- sposób poruszania się głównej bohaterki
- bardzo subtelne zapożyczenia z TR (w pozytywnym aspekcie)

Minusy:

- grafika
- piwniczne lokacje
- przesył ponurym klimatem

Ocena:

7

do celu wymaga wyjątkowej precyzji (np. przycisk na ścianie). Automatycznie uruchamiany jest wówczas celownik, który wyraźnie pokazuje, co znajduje się w takim zasięgu, aby mogło być ustrzelone, i gdy naciskamy fire, możemy być pewni, że pocisk dotrze prosto w miejsce przeznaczenia. Wrogowie nie wypadają zbyt często zza rogów zdradliwych korytarzy, dlatego jest dość czasu na dokładne przejrzanie danej lokacji, aby przykładowo znaleźć przycisk umożliwiający dotarcie do nowych rejonów. Kaylee na początku posiada do obrony (i ataku) drobny pistolet, ale autorzy nie poskąpili jej również akrobatycznych umiejętności w postaci kopnięć, wahnięć, uników, dwóch efektownych skoków oraz prawych i lewych sierpowych. Fakt, że jest to nieco ubogi asortyment w porównaniu z Larą, ale i lokacje nie stawiają przed bohaterką tak wielkich, jak to miało miejsce w Tomb Raiderze, wyzwań.

Jeśli autorzy chcieli podkreślić ponury klimat gry, to trzeba przyznać, że podczas projektowania lokacji nieco z nim przesadzili. Zimne, ponure kolory, niekiedy przechodzące we wszystkie odcienie szarości czasem aż za bardzo wywołują u graczącego wrażenie poruszania się po zaszczurzonej piwnicy, co w sumie nie daje zbyt pozytywnego efektu. Być może to sprawka grafiki, która nie wygląda rewelacyjnie i nawet na 3Dfx nie jest w stanie rzucić graca na kolana (co czyniła ze mną każda „akcelerowana” gra). Chyba pod tym względem mam prawo być surowa, gdyż jak mieliśmy się okazać parokrotnie przekonać, po CRYO można się spodziewać czegoś więcej od z trudem rozmytych pikseli.

Ale, ale... jest i muzyka w sam raz do rozwalania w jej rytm makabrycznych rezultatów błędnie przeprowadzonych eksperymentów, koleżanek po fachu oraz męskich mutantów; jest także akcja będąca mixem Tomb Raidera, Resident Evil, a nawet takich staroci jak Fade to Black czy Alone in The Dark. Wymienione tytuły okazały się

spornymi hitami, więc wypadaloby wysunąć

teorię, że podobny los

spotka i Pax Corpus.

Nie życząc giera złego debiutu, ale w moim odczuciu autorzy podczas realizacji pomysłu utracili coś po drodze, w wyniku czego końcowy efekt nie jest taki, jakiego by sobie życzyli zarówno twórcy, jak i przede wszystkim gracz. Czas pokaze i rozstrzygnie jej losy, a póki co, i nie przesądząc faktów, myślę jednak, że gra nie tylko ze względu na kobiecą bohaterkę Kahlee wybudzi zainteresowanie wśród potencjalnych adresatów. W końcu czeka na rozegranie 40 leveli, z których trzeba się jakoś wydostać rozwiązując przeróżne „przygodówkowe” zagadki, 5 bossów do zlikwidowania, 8 sekwencji filmowych do oglądnięcia oraz 2 różne zakończenia. Ale nie zdradzę wszystkiego i poczekam, aż gra pojawi się na listach przebojów. W końcu gatunek, z którego się wywodzi sprawdził się stu procentach, a nie można powiedzieć, że jest on już do końca wypalony. Pax Corpus nie wprowadza niczego nowego, ale znowu aż tak obojętnie nie można obok niego przejść - w końcu znajdują się na tym świecie dżentelmeni, którzy podejmą się pomocy Kahlee w uratowaniu Oz-Nama przed wygładniającymi mackami korporacji Alcyon Astro.



Producent:
CRYO

Wymagania:

Pentium 133, 16MB RAM,
4xCD, SVGA zalecany 3Dfx

Dystrybutor:

CRYO

Internet: <http://www.cryo-interactive.com>

INFO

Olimpijski hokej...

Actua Ice Hockey

Nie ostryły jeszcze do końca emocje związane z zimową olimpiadą, a producenci już zaczynają raczyć nas programami z nią związanymi.

Pierwszą z gier "olimpijskich" jaka trafiła w moje ręce jest Actua Ice Hockey firmy Gremlin Interactive, która przynajmniej według mnie ma już całkiem niezły dorobek związany z "produkcjami sportowymi" (ot, choćby znany chyba każdemu Actua Soccer).

YASIU

Również w wypadku Actua Ice Hockey firma stanęła na wysokości zadania. Zresztą nie ma co się dziwić - logo igrzysk olimpijskich na okładce do czegoś zobowiązuje; do czegoś więcej, oprócz umieszczenia w grze prawdziwych drużyn olimpijskich. Dzięki temu mamy okazję na własnej skórze przekonać się, jak gra czeska reprezentacja i czy drużyna USA jest naprawdę taka dobra jak mówią. Oprócz tego istnieje możliwość grania drużyną, która nie zakwalifikowała się na igrzyska olimpijskie. Znajduje się wśród nich również nasza reprezentacja, ale jej poziom (podobnie zresztą jak innych pechowców) jest tak mierny, że trzeba mieć dużo samozaparcia, żeby przejść rundę eliminacyjną i jeszcze poradzić sobie w samych rozgrywkach olimpijskich, gdzie

przeciwko nam grać będzie Finlandia, Kanada i inne "tuzy". Łącznie do wyboru jest dwadzieścia drużyn, z czego sześć to te, które nie zakwalifikowały się na igrzyska.

Owe dwadzieścia drużyn można wykorzystać na kilka sposobów (tylko bez skojarzeń proszę). Pierwszy z nich to oczywiście rozegranie spotkań, jakie miały miejsce w Nagano. Spośród wszystkich drużyn wybieramy sobie tę, którą chcemy grać i zaczynamy. Jeśli drużyna wymaga zakwalifikowania się do rozgrywek, trzeba będzie przejść rundę kwalifikacyjną, co wobec jej słabego poziomu może być ciężkie. Można również, używając opcji random, namieszać w rozstawieniach, tzn. komputer absolutnie losowo wybiera, które drużyny będą brały udział w igrzyskach, a które nie. Dzięki temu można



prześledzić sobie, jak wyglądałyby gry w Nagano, gdyby wynik eliminacji był inny.

Szkoda tylko, że nie można sobie ręcznie ustalić, które drużyny będą grały, a które nie - trzeba zdać się na ślepy los. Ale nie ma się co tym martwić - możliwości

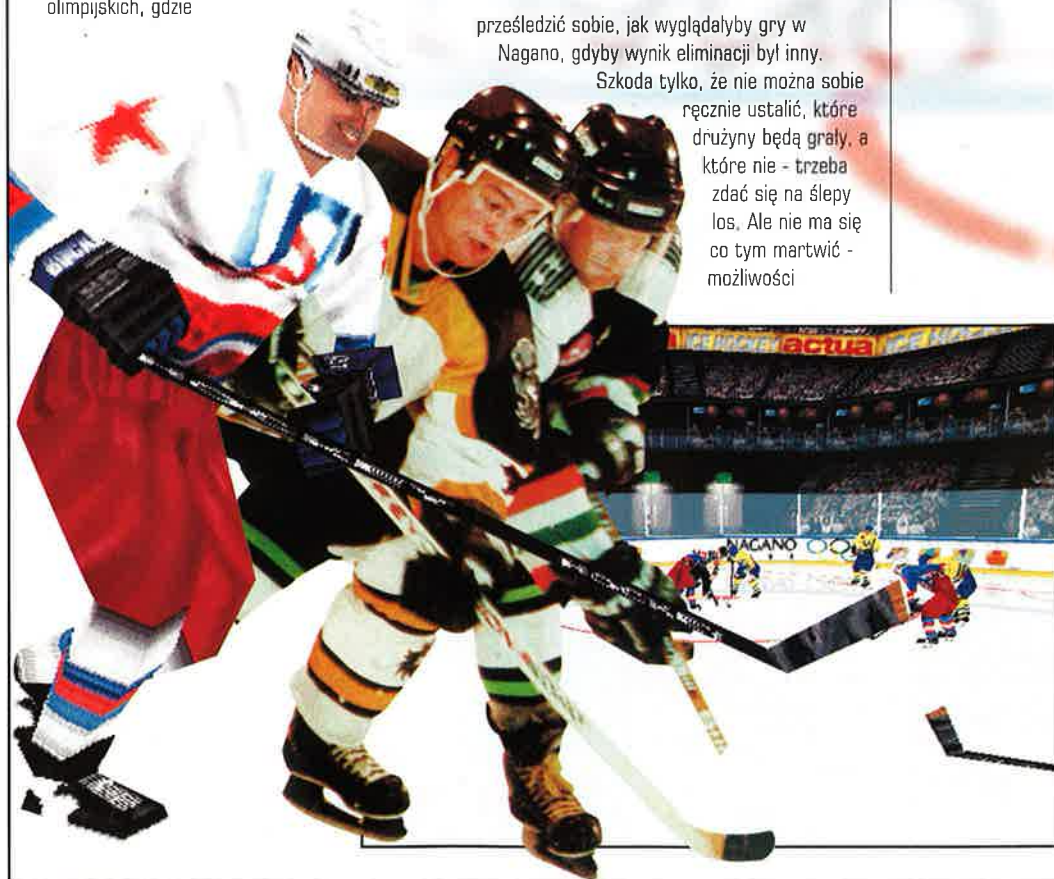
rozgrywek i tak jest wystarczająco wiele, bowiem AIH pozwala z dostępnych drużyn stworzyć dowolną ligę, a także dowolne rozgrywki pucharowe - powinno to wystarczyć chyba każdemu. A tych, którym mimo wszystko jeszcze mało, zawiadamiam, że można też



rozgrywać spotkania towarzyskie oraz treningi. Te ostatnie proponuję szczególnie początkującym, bo pomimo małej ilości klawiszy używanych w grze, trzeba się nieźle natrudzić, żeby strzelić gola (szczególnie na innym poziomie trudności niż easy). Dobrze jest podczas treningów pobawić się opcjami dotyczącymi taktyki, bo nie dość, że są one dość rozbudowane, to jeszcze naprawdę coś dają i opłaca się ich używać.

A jeśli już w ogóle mowa o opcjach, to może napiszę coś więcej na ich temat. Otóż na sześciu prostych, ale całkiem gustownych ekranach możemy ustalić wszelkie parametry gry. Zaczynając od ustawień dotyczących sterowania zawodnikami, przez opcje dźwięku i obrazu, aż do takich jak nagrywanie stanu gry, ustalanie czasu trwania tercji itp. Z ciekawszych elementów warto wspomnieć o grafice. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to duża ilość dostępnych rozdzielczości - od 320x200 aż do 1024x768. Jak na nową produkcję przystało, gra obsługuje akceleratory grafiki, ale nawet bez nich prezentuje się całkiem dobrze (no chyba, że ktoś wychował się tylko na grach z dopalaczami grafiki). Poza tym posiadacze słabszego sprzętu mogą skorzystać z możliwości wyłączenia kilku "bajerów" graficznych, takich jak cienie rzucane przez zawodników, animowana publiczność czy ilość detali na zawodnikach. Drugą ciekawą rzeczą jest panel dodatkowych opcji. Możemy tu oprócz tego, co zwykle spotykamy praktycznie w każdej grze z tego gatunku (czas trwania tercji, włączanie/wyłączanie niektórych zasad) zdecydować, według jakich zasad mają myśleć sędziowie - NHL czy IIHF (Międzynarodowa Federacja Hokeja na Lodzie). Wprawdzie dla normalnego gracza wybór ten nie powoduje zbyt dużej różnicy w grze, ale maniacy powinni być zadowoleni.

Sama gra również nie powinna przynieść rozczarowania. Animacje zawodników stoją na naprawdę wysokim poziomie, podobnie zresztą jak całość grafiki. Na trybunach siedzą ludzie, którzy nawet od czasu do czasu się ruszają, rozgrywka jest obserwowana z kilku kamer, które są automatycznie przełączane w taki sposób, żeby gracz cały czas miał kontrolę nad krążkiem. Sam widok krążka został rozwiązany w





prosty i zgrabny sposób. Programiści z GI wpadli na pomysł banalny, a jak wiadomo takie są najlepsze - po prostu krążek bez przerwy jest otoczony znacznie większym kółkiem. I już - to wszystko, a naprawdę dużo przyjemniej się gra. Zawodnicy również są zaznaczeni - "otoczka" zmienia kolor, gdy zawodnik właśnie kontroluje krążek, a ponadto przy kółku znajdują się cztery strzałki, które cały czas pokazują, gdzie są inni gracze z naszej drużyny. Dzięki temu łatwiej jest prowadzić grę nie widząc wszystkich zawodników. Prawdę mówiąc i tak nie jest to trudne, bo hokeiści po naciśnięciu klawisza odpowiedzialnego za podanie - podają (i to dość celnie), a po strzale - strzelają (zdumiewające, czyż nie?), przy czym przy strzeleniu to my "przykładamy się do krążka" (co niestety wymaga chwili przygotowań). Właśnie przy strzeleniu dają o sobie znać różnice w klasie zawodników - są tacy, którzy nawet z połowy boiska potrafią wałnąć tak, że bramkarz nawet nie zdąży się wystraszyć, a już w siatce trzepocze się czarny pocisk. Ale zdarzają się i typy, które będąc metr przed bramką nie trafiają w nią albo wałną

arcycelnie... w bramkarza. Nie muszę chyba wspominać, że dane dotyczące zawodników są absolutnie prawdziwe - to już standard. Każdy z nich jest opisany za pomocą ośmiu współczynników, dzięki którym dowiemy się, jak mocno strzela, czy szybko się męczy, jaki ma temperament itp. Szczególnie ważna jest wytrzymałość zawodnika, bo im taki dłuższej grą, tym bardziej jest zmęczony, a co za tym idzie - robi się powolny, wywraca się przy każdej okazji, a jego strzały są równie precyzyjne co radzieckie zegarki.

Zanim zacznę pisać o dźwięku, muszę wspomnieć z obowiązku o jednej rzeczy - wprawdzie nie przeszkadzającej w niczym, ale przyklepić się trzeba. Otóż pomimo pięknej animacji zawodników zdarzają się małe wpadki - np. na ławkę kar idą oni przenikając przez barierkę. Podobnie zdarza się sędziemu - jadąc po krążek potrafi on przeniknąć przez bramkę. Ale takie usterki zdarzają się w praktycznie każdej grze 3D, a jak wspominałem, absolutnie nie zmniejszają one tu grywalności.

Na koniec jeszcze co nieco o dźwięku, który mnie osobiście mile

spotkał. To właśnie dzięki niemu każdy mecz w AIH jest wspaniale i z werwą komentowany, publiczność żywo reaguje na każde ciekawe zagranie (i wyobraźcie sobie, że nawet się nie biją), a do tego mamy jeszcze mnóstwo



zaskoczył. Odgłosy wydobywające się z głośników są po prostu wspaniałe i genialnie dopasowane do atmosfery gry. Nie mówię oczywiście o muzyce (jest całkiem niezła), a przecież w tej dziedzinie ciężko jest uzyskać coś nowego. Za to system "Ambient Realism" opracowany przez speców z Gremlina to coś wspaniałego. Jest on odpowiedzialny za udźwiękowanie samych

odgłosów towarzyszących każdemu meczowi hokejowemu. Dźwięk zderzenia z bandą czy dwóch zawodników ze sobą jest tak genialny i realistyczny, że aż ma się bezwiednie ochotę rozmasować stłuczone żebra. A inne wcale im nie ustępują...

Naprawdę warto w to zagrać. Jeśli lubicie hokej, AIH to gra dla was. Wprawdzie nie ma tu tylu możliwości operowania poza boiskiem co w konkurencyjnym NHL98, ale sama rozgrywka dostarcza tyle przyjemności, że nie ma czego żalować. Pozostaje mi tylko życzyć złotego medalu i jak najczęstszego oglądania wrogiego bramkarza kręcącego ze zniechęceniem głową po wpuszczeniu kolejnej bramki.

Wymagania: Windows 95, P100, CD x4	Producent: Gremlin Interactive
Internet: http://www.gremlin.co.uk	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Plusy:

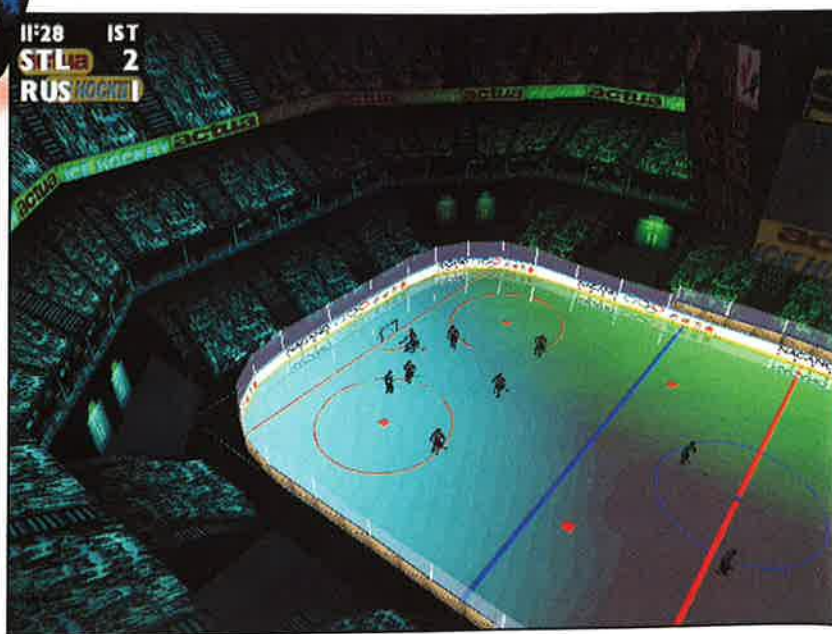
- wspaniały dźwięk
- dobra grafika
- dynamika
- prosta do opanowania obsługa

Minusy:

- brak możliwości gry w sieci
- dla niektórych - tylko dwadzieścia drużyn do wyboru
- brak bijalok na boisku (a co!)

Ocena:

8



Hej ho, hej ho...

Caveland

Znużony nieco ciągłym recenzowaniem rozmaitych mniej lub bardziej skomplikowanych gier strategicznych (ileż można?!), zapragnąłem nieco się zrelaksować i wysepitem od szefostwa grę Caveland. Tak „na oko” wyglądało to jak coś w rodzaju Lemmingów, skrzyżowane z platformówką w stylu Pitfall i zdawało się być przeznaczone dla najmłodszych graczy. Ot, gierka w sam raz dla chwilowego odpoczynku; nie trzeba będzie nadmiernie obciążać szarych komórek. Tak przynajmniej mi się zdawało. Jednak - co było dla mnie sporym szokiem - okazało się, że pierwsze wrażenie jest jak najbardziej mylne. Ku mej lekkiej zgrzyzocie (ale i radości) szybko stało się jasne, że i tym razem nie ucieknę przed grami strategicznymi i ich pobratymcami. Fatum, czy co? Caveland okazał się bowiem nadszpejzowanie skomplikowaną grą ekonomiczną, pozbawioną przy tym wszelkich aspektów militarnych (zero przemocy). A że symuluje życie... krasnali!? No cóż, brawa za pomysł! Zresztą, czy to takie istotne - krasnal czy mieszkaniec Alfa Centauri? Grunt, żeby zabawa była niezła.

MAC ABRA VEL GAPCIO

Jak się okazuje, życie krasnoludka nie jest wcale łatwe ani proste. Przeciwnie. To ciężka praca, tak dla pojedynczego skrzata, jak i dla nadzorczy - czyli gracza. Naszym celem jest bowiem uratowanie cywilizacji krasnali, która wskutek pewnych komplikacji ma poważne problemy. Nie będę się tu rozpisywał, jakie (odsylam do instrukcji, gdzie opowiedziano to w formie zabawnego komiksu) - w każdym razie odzyskanie dawnej świetności nie będzie proste. A to dlatego, że Caveland stopniem komplikacji dorównuje (jeśli nie przerasta!) grom w rodzaju np. Settlers (!) czy Theme Park (!). I co Wy na to? Szczena opada? Mi opadła. Z trzaskiem. Ostrzegam więc: nie dajcie się zmylić nieco infantylnej grafice i mdławej muzyczce - to tylko pozory kryjące pod tą otoczką grę, która wyciśnie z Was siódme poty i zeżre wam ...dziesiąt godzin życia, dając w zamian wiele radości.

Co robią krasnale? Cóż, zasadniczo to, co zwykle robią w bajkach i powieściach fantasy (no, oprócz sikania do mleka, pomagania sierotce Marysi, tudzież grzmocenia orków). Zajmują się rolnictwem oraz górnictwem, wydobywając

szereg najrozmaitszych surowców - rudę żelaza, złoto, węgiel, mithrill (Tolkien się kłania!), kryształy. Tzn. drążą chodniki w ziemi i tworzą nowe kopalnie, gdzie trwa nieustanny stachanowski fedrunek. Z tym, że wydobywanie minerałów to dopiero początek. Wtedy należy bowiem stawiać rozmaite struktury, które przetwarzają surowce na półprodukty i produkty, umożliwiające tworzenie budowli wyższego rzędu. I tak np. budując cegielnię, przerabiamy kamień na cegły, te zaś wykorzystujemy do budowania (m.in.) wytwornicy wody, która nawadnia plantacje, sprawiając, że rozmaite roślinki rosną szybciej i wyżej. Naturalnie, aby zbudować cegielnię, musimy najpierw zgromadzić m.in. mithrill, węgiel, bambus; aby zaś mieć mithrill, trzeba wcześniej zbudować jego kopalnię, co wymaga jeszcze innych składników i tak się to kręci. (A i sama wytwornica wody wymaga większej ilości komponentów...). Uf, nieco skomplikowane na pierwszy rzut oka? A to wcale nie wszystko, bo przecież trzeba też produkować np. siekiery, konewki i kilofy dla krasnali (czy mają pracować, co?); trzeba skądś brać surowiec do budowy mostów i drabin, łączących podziemne sztolnie; konieczne jest posiadanie źródła energii do zasilania maszyn etc. I naturalnie nie każdy krasnal nadaje się do każdej roboty...

Rolnictwo to też nie tylko żywność; to także rozmaite materiały konstrukcyjne (np. bambus, przydatny do tworzenia wielu elementów bogato rozbudowanej infrastruktury). Struktury zaś mamy w tej grze od groma - same domy dla skrzatów występują w 4 wersjach. Wspomniałem już o oddzielnych kopalniach dla każdego surowca, osobnych polach na rozmaite

uprawy; a są też fabryki żywności, wytwornice wody, laboratoria, zróżnicowane funkcjami fabryki, lunaparki, kina itp. Prawdziwe Dwarf SimCity! Na brak zajęć nie powinniście więc narzekać. Wszystko jest tu bardzo logicznie powiązane w całość i pięknie się zazębia; tak jak na porządną grę ekonomiczną przystało.

Nie można również zapomnieć o tym, że krasnal też człowiek i np. ma ochotę czasem się zrelaksować przy piwku z grzybków (hm...), przegrzając to grzybową pizzą czy innym budyniem z jagód - o innych rozrywkach nie wspominając. Krasnale wbrew pozorom nie są tytanami pracy. Nie wiercie bajkom!

Pracować - owszem, pracują, bo muszą. Ale nasi ludkowie nade wszystko lubią komfort i ciepłe kapcie, tudzież obficie zastawiony stół (ludzkie to, oj ludzkie). Po pierwsze więc chcą gdzieś



mieszkać, po drugie - lubią dobrze pojeść i popić (niektórzy wyraźnie nadużywają piwa, stąd ważne jest też stawianie aptek z - m.in. - lekarstwem na kaca), a i spaniem nie gardzą. Nie wspominając już o innych formach wypoczynku - puby, sklepy, supermarkety, snack bary, pizzerie, lodziarnie, kina; to wszystko sprawia, że krasnale odpowiednio się relaksują. Zaniedbanie tego pozornie błędnego czynnika powoduje po jakimś czasie bardzo oplakane



skutki. Krasnal głodny, brudny, niewyspany i skacowany to krasnal (bardzo) zły. Krasnal (bardzo) zły łączy maksymalnie naburmuszony (co, nie wspominałem, że istnieje wiele krasnalich stanów emocji? - no to naprawiam błąd: jest ich blisko 10) i ma wszystko (z przyszłością cywilizacji na czele) gdzieś. W każdym razie nie pamiętam, bym w ostatnim czasie natknął się na grę, która równie pieczołowicie i sensownie odwzorowywałaby reakcje poszczególnych osobników (tak - każdy krasnal obdarzony jest osobowością) i ich wpływ na ogólny wynik pracy. Znowu należą się pochwały twórcom Caveland, że przypomnieli nam, iż planując globalnie musimy zawsze uwzględniać tzw. „czynniki ludzkie” (tu: krasnali), gdyż inaczej daleko nie zajdziemy. Prawdę powiedziawszy, cały czas nie mogę ukryć podświadomego zdziwienia - że tak „dziecinnie” wyglądająca gra kryje w sobie spory potencjał i całkiem realny obraz świata... niekoniecznie zresztą krasnoludzkiego. Jestem pod wrażeniem!

Teraz pora na kilka kropli octu dolane do antalki pysznego krasnoludzkiego piwka. Wspominałem już wcześniej o pewnej infantylności grafiki i wręcz banalności muzyki. O ile do stylu grafiki można przywyknąć i nie przeszkadza jej cukierkowość (a nawet po jakimś czasie zaczyna to bawić; swoją drogą 800x600 w hi-color, krasnale mają 6500 klatek animacji ruchu - to nie w kij dmuchał), o tyle muzykę radzę szybko wyłączyć. Nie dość, że brzmi cienko (nawet gdy weźmie się poprawkę na to, że są to „midi”), to jeszcze wszystkie dostępne utwory są podane w takim słodko-młym popowym sosie i brzmią, jakby adresowano je do kilkulatków. Takie - prawie - disco polo reggae, umpa-umpa walc i tym podobne klimaki. Sorry, ja tego nie trawię i nic na to nie poradzę. Wyraźnie muzyk nie załapał konwencji gry i sporo przesadził z „dosładaniem” świata krasnali. I tak go to zmęczyło, że chyba zapomniał o efektach dźwiękowych... W ogóle design Caveland



Plusy:

- pomysł
- poziom złożoności gry
- sporo ciekawych „ekranów” smaczek
- niewymuszony los
- zero przewocy
- klimat całości
- nieduże wymagania sprzętowe

Minusy:

- wielkość pola gry na ekranie monitora
- nieduże ikony informacyjne
- niezbyt ergonomiczny interfejs
- muzyka i (trochę) grafika
- gra jest trudna (co może być zaletą)

Ocena:

7

przypomina mi nieco gry z Amigi (co obecnie nie jest już komplementem). Świat krasnoludków widzimy w oknie mniej więcej wielkości 1/3 ekranu. Maksymalizacja okna z grą nic nie zmienia - tzn. ekran z polem gry pozostaje bez zmian, a ikony nie zmieniają wielkości; tyle tylko, że reszta ekranu wypełnia się kiepskimi szarym tłem. Skoro mamy już na tapetę ikony - większość z nich jest zdecydowanie zbyt mała, ba - ich rozmiary są wręcz mikroskopijne, wielkości rzędu 3x3, czy 4x4 milimetrów. Tyczy się to ikon informacyjnych, na które klikamy, by poznać np. stan zapasów czy nastroje naszych brodatych podwładnych (główne ikony są na szczęście sporo większe). I choć, mimo niewielkich rozmiarów, są one w pełni czytelne, to na pewno nie poprawia to komfortu gry.

Nie poprawia go też dość zawikłany system sterowania, w którym naprawdę trudno się początkowo połapać. Wprawdzie do wszystkiego można po jakimś czasie przywyknąć, a ci, którym jest niestraszny interfejs Settlersów, szybko poczną się jak w domu - ale na pewno można było go

skonstruować nieco przejrzysiej i przyjaźniej dla gracza. Co jak co - miejsca nie brak, by wrzucić to wszystko, do czego musimy teraz pracowicie wklepiwać, na ekran gry. Tak czy siak, bez instrukcji obsługi (coś rzędu 60 kartek) na początku ani rusz. Dlatego polecam rozpoczęcie swej przygody z Caveland od uruchomienia tutoriala (plus - koniecznie - instrukcja w ręku). I tu drobny problem. Gdzie jest tutorial?! Okazuje się, że... na CD. Tzn. po instalacji i uruchomieniu gry musicie załadować save o nazwie „tutorial”, który znajdziecie jednak nie w katalogu z grą, a na kompaktce (wprawdzie napisano o tym w instrukcji, ale wolę Wam oszczędzić poszukiwań). A nawet po jego ukończeniu nie radzę szarżować i pokornie zacząć od poziomu easy. Bo stopień złożoności gry jest wręcz odwrotnie proporcjonalny do wielkości jego bohaterów...

Jak mógłbym podsumować Caveland?

Uczucia mam mieszane. Z jednej strony gra jest naprawdę w porządku: pomysł, poziom komplikacji, oryginalność, grywalność. Z drugiej - jej warstwa wizualno-dźwiękowa, interfejs i sposób obsługi nie wzbudzają mego entuzjazmu. Dlatego wystawię dwie oceny: za „pierwszą stronę” dam bez wahania 8/10. Za „drugą stronę” nie należy się więcej niż 5/10. Po dłuższym namyśle doszedłem do wniosku, że całość zasługuje na 7/10 - co jest w sumie oceną jak najbardziej pozytywną.

Jeśli dogłębnie znudziło Ci się tworzenie kosmiczno-historycznych imperiów i masz dość prowadzenia wojen czy dyplomatycznych rokowań, to Caveland będzie znakomitą - ale i też bardzo wymagającą - odtrutką. Caveland to nie jest gra dla każdego; na pewno nie dla dzieci i nie dla tych, którzy gardzą szeroko pojętymi grami strategicznymi. Ale jeśli już do niej zasiądziesz i przegryziesz się przez instrukcję obsługi, a nie wymagasz od gry ekonomicznej fajerwerków graficzno-dźwiękowych, to powiesz tylko tyle: ale smierfastyzna gra!

 Wymagania: 486/50, 8 Mb Ram, SVGA, CDx4, Windows'95 Internet: nie ma	Producent: (CD Globe) Dystrybutor: Techland tel. (064) 347813
---	--

Czworo wspaniałych

Fighting Force

Jakoś nie przepadam za grami karate. Nie licząc może miłych chwil z Virtua Fighter, gry raczej mnie one nie ruszają. Owszem, mogę pograć, ale żeby się zachwycić, podniecać... nie, to nie dla mnie. Wolę Quake'a. Tymczasem ku swemu zdumieniu przekonałem się, że jedna z najnowszych bijatyk, Fighting Force, uderzyła we mnie z siłą wodospadu i serią piorunujących uderzeń po oczach i innych narządach zmysłu zmusiła do błyskawicznej zmiany frontu. Zostałem jej gorącym fanem! (I nie tylko zresztą ja - w redakcji jest to prawdziwy przebój, taki Mr Jedi aż dostał czkawki z zachwytem).

PETER PAN

Kto i jak

Do wyboru mamy cztery postacie (patrz charakterystyka w ramkach). Każda z nich posiada co najmniej 40-50 rozmaitych technik walki.

Przy czym nie są to jakieś wydumane super-mega-kombosy. Większość wykorzystywanych przez postacie technik możemy zobaczyć na porządnym turnieju karate. I to mnie cieszy, gdyż nawalanki, w której postacie ciskają w siebie ognistymi kulami, wystrzeliwiają jakieś harpuni itp. nie są już dla mnie grami karate, tak jak latający czołg nie jest już symulacją czołgu. W FF techniki są realistyczne, a kombosy, naturalnie odrębne dla każdej postaci, kosztują gracza sporo energii (która bynajmniej nie zamierza sama z siebie się regenerować). Zaś ich skutek, choć widoczny, nie przypomina eksplozji 10 kg TNT w małym pokoju. O realizmie świadczy też fakt, że również blokowanie ciosów zabiera nam odrobinę energii (ostatecznie porządnie wykonany blok także wymaga wysiłku), 50 technik "na głowę" może się wydawać dość skromną liczbą - ale nie dajmy się zwariować. To co, że w innej grze jakaś postać ma 500 technik - 90% graczy nie "obcyka" więcej niż 10% możliwości danego zawodnika, zaś poprawne wystukanie w walce kombinacji typu "najpierw 15 razy Shift, potem 7 razy CTRL + Alt+ Tab, potem...

itp." też nie jest rzeczą prostą. Tymczasem w FF 50 technik jest w sam raz, a klawiszologia (lub "joystickologia") nie sprawia większych problemów. W trybie cooperative możemy walczyć na planszy we dwoje, przeciwko wspólnemu wrogowi. Niestety tutaj jesteśmy nieco ograniczeni - tzn. nie możemy dobrać dowolnych postaci z danej nam do wyboru czwórki. Komputer sam tworzy pary, my zaś możemy tylko wybrać, który "zestaw" nam najbardziej odpowiada.

Z kim i gdzie

Zasadniczo naszym wrogiem jest niejaki Dr. Zeng, obleśny lyson, któremu wydaje się, że jest

Bogiem. Facio zamierza urządzić 1.01.2000 prawdziwą Apokalipsę na Ziemi, a co gorsza - wcale nie żartuje. Zanim jednak dopadniemy tego megalomana w jego bazie, musimy przemierzyć ładny kawał świata (w grze znajdziecie co najmniej 7 etapów i 30 kolejnych misji). FF nie jest bynajmniej grą turniejową. Tu mamy do czynienia z "grą drogi" w klimacie Double Dragon. Wędrujemy przez ulice, wnętrza budynków, wagoniki metra, bazy wojskowe, dworce, parki itp. Co więcej, mamy tu możliwość wyboru trasy - co jakiś czas docieramy do



"rozstaju dróg" i możemy wybrać, czy np. chcemy iść do Bronxu czy do parku, albo zdecydować się na jedną z wojskowych baz. Niezależnie od wyboru i tak natkniemy się na chmary wrogów. Aż trudno wszystkich wymienić: rozmaite punki i punkowy, miejskie

szumowiny, faceci w czerni (tak! i to w paru odmianach), goście na Harleyach, uwielbiający nas taranować, najrozmaitsi komandosi, komandoski, ludzie z oddziałów antyterrorystycznych, ochroniarze, piloci, panie w skórzanych ciuchach ze stalowymi szponami, technicy, cyborgi z regenerującą się energią itp. itd. A do tego dochodzą od czasu do czasu demoniczni bossowie (kierowca TIRa, gość w stacji metra, jako żywo przypominający żołnierza z Quake'a powiększonego o 100%, żołdak z jet-packiem, Zeng). Wszystkie postacie wykonane są bardzo starannie, w 3D, i poruszają się w płynny i naturalny sposób. Może nie są aż tak dopracowane jak np. w VF, ale naprawdę niewiele im do tego brakuje. Zresztą ewentualne niedostatki urody rekompensują swą liczebnością. Co powiecie na walkę z trzema i więcej gostkami jednocześnie? (I to całkiem inteligentnymi...). A od czasu do czasu dodatkowo np. nadleci sobie helikopter i poczuje nas serią z broni pokładowej!

Radość destrukcji

Samo walenie po głębach, nawet rękami i nogami, może się w końcu znudzić. Twórcy FF robili więc co mogli, by gracz nie popadł w marazm. Można więc używać przedmiotów: kij baseballowy, bazooka, nóż, "tulipan" (stłuczona butelka trzymana za szyję), rewolwer, strażacki toporek, łom - to tylko nieliczne przykłady rozmaitych "łamiągówek". A co powiecie na ciskanie skrzynkami, bagażami, kołami samochodu, silnikiem motocykla, czy szermierkę za pomocą rury wydechowej tejże maszyny? Dodajmy przy tym, że wrogowie też chętnie używają rozmaitych "wziątek", uchylają się przed rzucanymi w nich przedmiotami itp. Co więcej, aby zdobyć większość przedmiotów, należy wcześniej dokonać bardziej czy mniej poważnej demolki. Rozwalamy skrzynie, ściany, bramy, demolujemy samochody, roztrzaskujemy szyby i gablotki wystawowe... Nawet uzupełnienie energii wiąże się (najczęściej) z



rozwałką - po kilku kopach w automat z colą wylatuje zeń parę puszek, których zawartość regeneruje nasze nadszarpnięte walką siły (przeciwnicy są na tyle uprzejmi, że póki pijemy, dają nam spokój). Zresztą w jakiej innej grze znajdziecie taki oto smaczek z FF - po potraktowaniu gościa "z byka", facet poleciał parę metrów wstecz i huknął plecami w szybę wystawową sklepu, która natychmiast pokryła się mgławicą pęknięć... Czy gdziekolwiek indziej mieliście szansę na zdemolowanie szturmowego A-10 Warthog i wygrzebanie z jego szczątków pokątnego szybkostrzelnego działka? A wrogowie... Odpowiednio potraktowani ślaniają się na nogach, chwieją, podpierają rękami... Można spokojnie podejść i precyzyjnie kopnąć... powiedzmy nieco poniżej pasa (ta technika szczególnie efektywnie wypada w momencie gdy sterujemy kobietą - a przy okazji posłuchajcie dźwięku, jaki się w tym momencie rozlega). Ojji...

Szukamy dziury w całym

No cóż, zawsze się coś znajdzie. Nie są to jakieś istotne wady, ale trochę mogą spienić gracza. Pomińmy tu już typowe dla gier 3D przenikanie od czasu do czasu bohaterów przez ściany, skrzynie itp. Tego praktycznie nie da się wyeliminować. Dużo bardziej przeszkadza mi, że np. w czasie niektórych walk pomiędzy moimi oczyma i postaciami na ekranie niespodziewanie wjeżdżają jakieś przeszkody terenowe (np. korona drzewa w mieście) i nagle trzeba walczyć "w ciemno". Dlaczego też, walcząc np. na krawędzi wznoszącej się w powietrze platformy, nie możemy zepchnąć wroga w przepaść? Widzimy jak gość dostaje fangę w nos... i pada na bok, zamiast efektywnie polecieć w dół. Ponadto w trybie cooperative są czasami "zaciachy" w momencie, gdy jedna z postaci stoi na pierwszym planie, a druga usiłuje iść w głąb ekranu, by np. podnieść leżący tam przedmiot - jeśli leży on przy samej krawędzi, to niestety nasza postać drecze tak długo w miejscu, aż pierwsza trochę się nie cofnie.

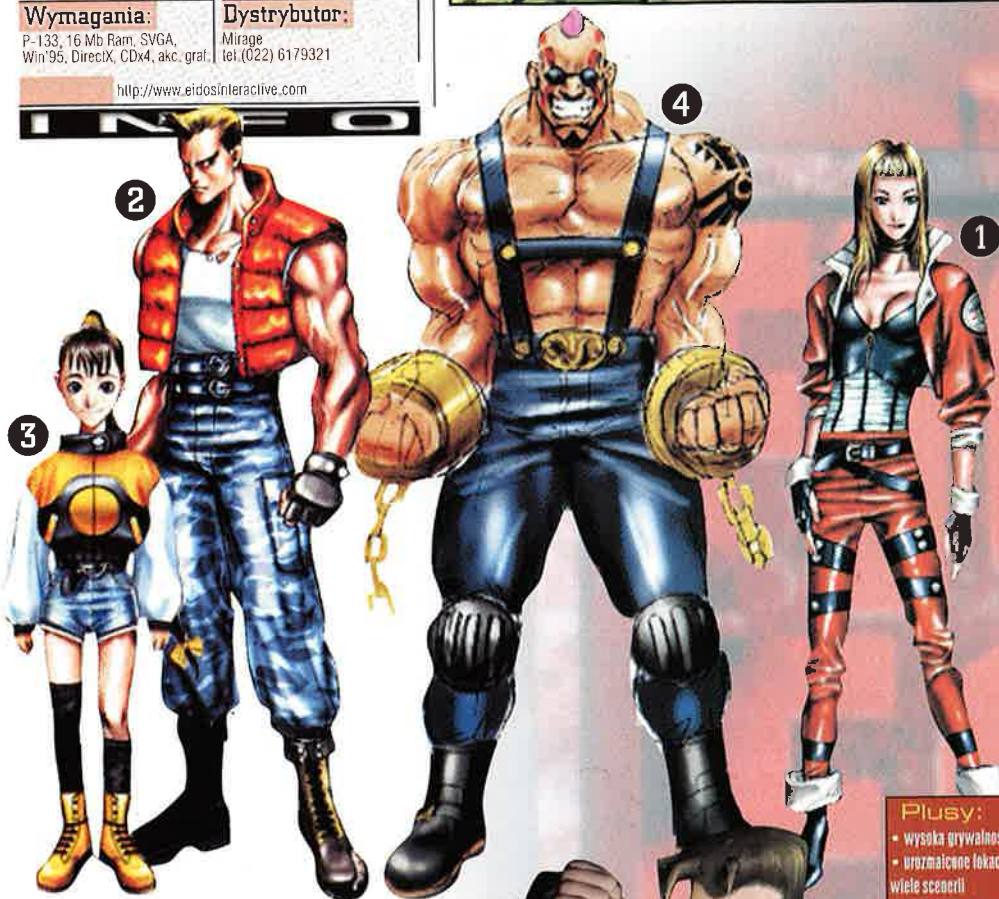


Finish him!!!

Czadowa, odjazdowa, radosna gierka, która zachwyci nie tylko miłośników bijatyk. Myślę, że o FF usłyszymy jeszcze wiele razy, a ten tytuł szybko pojawi się na podawanych przez nas zestawieniach najlepiej sprzedawanych gier. Gorąco zachęcam każdego z Was do zabawy w Fighting Force; gra jest bezwzględnie tego warta!

PS. Demko tej gry było na naszym CD w styczniu.

Q-ACTION	Producent: Core Design/EIDOS
	Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321
	Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, Win 95, DirectX, CDx4, akc. graf., http://www.eidosinteractive.com

**Plusy:**

- wysoka grywalność
- urozmaicone lokacje, wiele scenarii
- możliwość używania przedmiotów i ich destrukcji
- możliwość wyboru drogi w trakcie gry
- realistyczne techniki walki
- nie za prosta, nie za trudna
- ogolne wrażenia

Minusy:

- małe niedorobki w trybie cooperative
- niekiedy widok z kamery przesłanany jest przez przeszkody terenowe
- przechodzenie przez obiekty
- przydałaby się opcja treningu...

Ocena:

9

Mace Daniels**1**

Choć blondyna, nie jest głupia (IQ 200!), a jej temperament bojowy dorównuje wskaźnikowi inteligencji. Mace kocha smak i zapach krwi! Pamiętacie film Nikita (o kobiecie wyszkolonej przez wywiad na maszynę do zabijania)? - Mace wygląda, jakby była jej klonem. A przy okazji jest seksowna (157 cm wzrostu, przy wymiarach 95-55-95, zielone oczy, 21 lat). Cztery rzeczy, które kocha najbardziej to: niebezpieczeństwo, sława, kasa, mężczyźni. Choć, sądząc po ilości facetów, których skasowała w grze, należy powiedzieć, że jej miłość objawia się w dość dziwny sposób.

Hawk Manson**2**

Wojownik uliczny, idealista - nienawidzi wszelkiej niesprawiedliwości społecznej. Gdy dowiedział się od Mace, że potrzeba człowieka do samobójczej niemal misji - nie namyślał się długo (nie ukrywajmy, że sex-appeal Mace znacząco wpłynął na jego decyzję), szczególnie gdy powiedziała mu, że trzeba będzie nakłaść po gębach wielu złym ludziom. Gość ma 26 lat, blisko 190 cm wzrostu, IQ 187 (tyż piknie!) i 90 cm w bicepsie.

Alana McKendrick**3**

Dość rozrywkowa lalunia, mimo stosunkowo młodego wieku, weteranka wielu nocnych lokali, w których bywa znacznie częściej (i z dużo większym entuzjazmem) niż w szkole. Pewnie nie wiecie, że Alana została porwana przez Głównego Szwarocharakteru tej gry (Dr Zenga), który doszedł do wniosku, że jest to idealna matka dla jego dzieci. Na szczęście dla Alany udało się jej dać nogę - a teraz pała żądzą... rewanzu. Ach, jeszcze drobnostka: wiek - 17 lat, wzrost około 163 cm, waga 52 kilo, niebieskie oczy, wymiary 70-45-70, IQ 240 (!!!). Hmm, Zeng ma całkiem niezły gust...

Ben (Smasher) Jackson**4**

Bywalec więzień, dobry znajomy wielu prokuratorów. Może nie grzeszy inteligencją, ale jego potworne mięśnie (biceps o obwodzie 120 cm!!!) przy całkiem słusznym wzroście (ponad 190 cm) i wadze grubo ponad 120 kg sprawiają, że zwykle nie musi sobie łamać głowy - robi to innym, co najczęściej rozwiązuje większość jego problemów. Gdy los dał mu szansę na chwilowe opuszczenie przytulnej celi, w zamian za udział w niebezpiecznej misji wysilił mózgowicę i powiedział: "yeee-aaah"! Dewizą Bena jest "najpierw bić, potem nie pytać" - bo zwykle nie ma już kogo pytać. Żywy czołg!

Etatowy bohater

Tomb Raider Unfinished Business

Lara Croft, córka lorda Henshingleya Crofta, zawsze była nieco gwałtownym dzieckiem. Co prawda nie dusiła jak Herkules węży w korycie, ale już w młodości ścigała ojca szlucera z wieszaka i postąpiła do ziemi głupich służących, którzy nie chcieli dostarczać jej ulubionych batonów czekoladowych i gumowych kaczuszek, które to kłuta z upodobaniem szpilkami do włosów. Być może teraz ze śmiechem wspomina tamte niewinne, radosne chwile, gdy była jedynie nieświadomym światła bobasem. Lara nie wie jednak, że jej losy już dawno się dopełniły. Wbrew pozorom nie zostały zapisane w gwiazdach, nie można również odczytać ich z jej dłoni. Całkiem zwyczajnie wymyślili je faceti z Core Design, by zbić na tym trochę kasy.

INQUISITOR

Jezeli nie wiecie za bardzo, o co mi właściwie chodzi, to już spieszę informować. Jak zapewne pamiętacie, nasza superbohaterka za sprawą niejakej Jacqueline Natla wybrała się na poszukiwanie tajemniczego artefaktu zwanego Latoroślą. Mogliśmy zobaczyć Larę jak zdobywała starożytny grobowiec Qualopec, pędziła do pełnego niebezpieczeństw Egiptu, by wreszcie dotrzeć do samej Atlantydy. Wszystko kończyło się klasycznym happy endem, a już w kilkanaście miesięcy później gracz mógł zasiąść do Tomb Raidera 2, gdzie Larze przyszło zmierzyć się z bandą Marco Bartoliego i odszukać magiczny sztylet Xian. Nikt jednak nie wiedział, że Lara w "międzyczasie" wykonała niezwykle niebezpieczną misję, a przy okazji uratowała świat! Tak moi drodzy, goście z Core Design dotarli do naocznych świadków, być może zresztą przycisnęli samą Larę. W każdym razie, niczym atomówka z nieba spadł na nas ciężar w postaci czterech zupełnie świeżutkich leveli do Tomb Raidera 1!

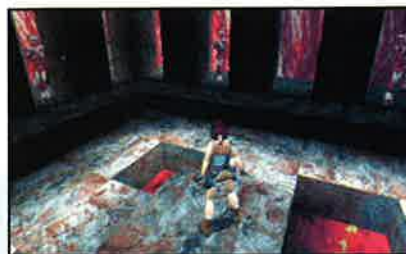
Trzeba przyznać, że Core Design umie wycisnąć z fanów trochę grosza. Do tej pory na świecie sprzedano ponad 6 mln legalnych kopii obu wersji gry. Jest to spora góra szmalu, a zdaje się, że za sprawą nowych leveli do jedynki, na twórców ponownie spłynie lawina zielonych papierków. Zostawmy jednak finanse i spójrzmy na Tomb Raidera Unfinished Business (tak nazwano grę).

Historia, którą wymyślono, aby Lara miała robotę, jest wystarczająco ciekawa, aby zechciało się nam powrócić do "jedynki". Nasza bohaterka musi na powrót zagłębić się w otchłani i dotrzeć do Atlantydy. Jak się okazało, w ruinach pozostało starożytne miasto Obcych, w którym znajduje się wylęgarnia gwiazdnych przybyszów! Jeżeli w porę się ich nie zniszczy, Obcy zaatakują, a dzięki V kolumnie zaanektują Ziemię. W Atlantydzie czekają na was dwie misje. Jak łatwo policzyć, pozostały jeszcze dwie. Razem z Larą powędrujecie do

starożytnego miasta Khamoon, gdzie nasza bohaterka zajrzy w oczy czerwonoookim posągom i dowie się wiele o przyszłości. Ponieważ przygoda toczy się w Egipcie, możecie spodziewać się chmury ożywionych, straszliwych mumii, krwiożerczych krokodyli czekających na swe ofiary i czarnych, drapieżnych lampartów, które czają się w pokrytych hieroglifami piramidach i ciemnych kryptach.

Lokacje przygotowano bardzo sumiennie i raczej będziecie z nich zadowoleni. Zachowują klimat, jaki mieliśmy w jedynce, jednak mnogość "efektów specjalnych" przywodzi na myśl raczej sequela TR (ot choćby toczące się w wielu miejscach kule, które prostują plecy Lary). Mimo wszystko gra nie jest już tak dynamiczna, o wiele więcej w niej lażenia i zbierania tego czy owego, niż walki i akcji, którą dostaliśmy w TR 2. Zadania również są jakby prostsze, a zagadki wręcz trywialne. Gra nie wymaga wielkiego wysiłku intelektualnego, a ponieważ przeciwnicy są dość słabowici, każdy sobie w Tomb Raiderze Unfinished Business poradzi. Łudziłem się trochę, że być może Core wysili się na animacje pomiędzy misjami, jak to jest w TR 2, ale moje nadzieje okazały się płonne. Jak jedynka to jedynka - czarna plansza z wynikiem misji, według Core Design, w zupełności wystarczy.

Kolorowe figurki smoków, czyli "secrety" w TR 2 powróciły do swojej pierwotnej formy. Sama Lara nie odzyskała jeszcze warkocza, którym zamiata zakurzone chodniki w "dwójce". Mimo obsługi akceleratora graficznego (w TR 2 wykorzystywano lepiej jego moc), TR 1 jest po prostu nieco uboższy graficznie i w dodatkowych levelach zdecydowanie to widać. O czymś takim jak muzyka już nawet nie



wspominam, bo po prostu nie istnieje, chyba że mówimy o krótkim kawalku, który pobrzmiwa, gdy walczymy z menu.

Prawdę powiedziawszy, po zderzeniu z Tomb Raiderem Unfinished

Business odniosłem wrażenie, że gdzieś tam w archiwach Core pozostały nie całkiem udane, może niedokończone motywy z TB 1, które po odpowiednim retuszu i dokrojeniu raz dwa zapakowano w pudełeczko i wysłano do sklepów. Mimo że misje są dość duże i spędzicie trochę czasu, aby je przejść, są to jedynie dodatki i nic więcej. "Nic więcej?!" - być może zakrzykniecie. No cóż, gdy przeszło się Tomb Raidera 2, to te kilka etapów do "jedynki" nie stanowi żadnej rewelacji. Przypuszczam, że gdyby Id Software wypuściło jeszcze teraz z dwa levele do Quake 1, również nie byłoby szturmowania sklepów, chociaż na pewno Carmack i spółka nie straciliby na takim pomysśle. Dla fanów Lary TRUB na pewno będzie gratką, dla pozostałych niczym specjalnym.

Core pomyślało również o innych atrakcjach. Na dysku znajdziecie dodatkowo screensaver, desktop theme (tematy pod Windows) oraz electronic calendar. Ten ostatni można sobie wydrukować. Na każdy miesiąc z "inną" Larą. Yabolowi szczególnie przypadła do gustu figlarna Lara w kusym kubraczku Św. Mikołaja. Nie chcę znowu żrędzic, ale "bonus" też mi nadmiernie nie przypadł do gustu. Odniosłem wrażenie, że wspomniane dodatki przygotowano w wielkim pośpiechu (szczególnie kalendarz).

Cóż, Tomb Raider Unfinished Business już pojawił się w sklepach. Czy warto zdecydować się na zakup, musicie odpowiedzieć sobie sami. Jeżeli jednak nie macie jeszcze TR 1, a chcielibyście pograć, trafia się okazja za relatywnie niewielką sumę zakupić TR 1, dodatkowe cztery levele i kilka drobniaków. Już niedługo w kinach pojawi się film z Larą Croft w roli głównej, a więc szykuje się nowa fala i wielki come back Tomb Raidera (przy okazji jego pierwszej odsłony). Choćby z tego względu warto mieć Tomb Raidera Unfinished Business.

Plusy:

- ciekawy scenariusz
- tematy pod windows

Minusy:

- widmość
- beznadziejny kalendarz
- zero muzyki

Ocena:

6

		Producent: Core Design / Eidos Interactive
Wymagania: p90 16 MB RAM Windows 95, SVGA, karta muzyczna		Dystrybutor: Mirage tel. (022) 6179321
Internet: http://www.tombraider.com		

Precyzyjne szaleństwo

CART Precision Racing

Microsoft jaki jest, każdy widzi. W tym wypadku jednak tawestacja słynnego powiedzenia nabiera wyraźnie pejoratywnego znaczenia: wszyscy mieniący się graczami wiedzą przecież, że to Ci od Windows 95 - systemu operacyjnego, który znacznie częściej się przeklina niż chwali! To jednak tylko jeden biegun ogólnej opinii o tym przedsiębiorstwie. Z drugiej bowiem strony nie można zapomnieć, że jego logo wplotło się w ośnowę samych gier: skromny napis Microsoft związany został z tak mocnymi tytułami, jak Close Combat 2 czy Age of Empires. Te zaś nie wymagają adwokatów... Teraz zaś do tego zacnego grona dołącza symulator bolidów Championship Auto Racing Team - dawniej: Indy. Oto on: Precision Racing.

GEM.INI

Start!

Jak ma się on do swych rewelacyjnych "krewnych"? Otóż - co wcale, uwzględniając specyfikę naszych "dłóbionych" Okien, nie było takie oczywiste - bardzo podobnie. Czyli - rewelacyjnie! Najogólniej ujmując - Precision Racing jest niesamowicie wręcz realnym, świetnie opracowanym i dzięki temu absolutnie odjazdowym symulatorem tej arcyciekawej, choć w Polsce jakby mniej popularnej, "moto-dyscypliny". Efekt takiego kalibru osiągnięto poprzez misterne połączenie kilku świetnie wyważonych aspektów. Pierwszym i najważniejszym z nich - co już zresztą zostało powiedziane - jest realizm. Do bólu. Ta gra wymaga bowiem nie tylko poświęcenia kilku chwil na naukę wchodzenia w zakręty, ale absolutnego niemal zaangażowania całej osoby w ciągłe (over and over again) poskramianie rozwścieczonej bestii - bo tylko do czegoś takiego można porównać rozpędzony bolid! I nic w tym dziwnego - to tak, jak w rzeczywistości! Za akurat takie postawienie sprawy odpowiedzialna jest w znacznej mierze szeroko zakrojona współpraca z PPG CART i wchodzącymi w jej skład działami. Bezpośrednio zauważalnym zaś efektem kooperacji między "gigantami" są notki, a ściślej: wartościowe podpowiedzi w manualu, poczynione przez trzykrotnego mistrza tej dyscypliny sportu - Bobby Rahala. No cóż, nie od dziś wiadomo, że tym Dużym łatwiej się dogadać... No i "argumenty", jakimi dysponuje Microsoft... Nie o tym jednak miałem...

Kolejnym z filarów budujących monumentalny fenomen gry jest oprawa graficzna. Ściśle odwzorowanych (włączając w to nawet zmiany koloru nawierzchni!) 15 autentycznych torów i kilkanaście typów bolidów - niestety w grze te ostatnie różnią się jedynie "kamouflażem" -

dźwiękowa. I tu obyło się bez niespodziewanych - w obliczu bardzo dobrej czołowości - powikłań. Przestrzenne dźwięki towarzyszące jeździe stoją na kapitalnie wysokim poziomie. Ot, tak dla przykładu - odgłos zdzierania płyty podwozia w kontakcie z nawierzchnią toru powoduje automatyczne zaciskanie się zębów i unoszenie



szkoda. Tak czy inaczej, jednak liczby te muszą budzić uznanie. A gdy czołowość dodatkowo "dosmaczy się" efektami 3Dfx - i dzięki takiemu "dopalanu" grafiki uzyska się niesamowitą wręcz płynność jazdy - rzeczony podziw zmienia się w bez mała uwielbienie, Precyzja kierowania i zarazem precyzja w odwzorowaniu terenu. Tak to właśnie wygląda. I wreszcie trzecim, lecz nie mniej istotnym składnikiem nastroju jest oprawa

U dołu:
Skądinąd interesujący efekt
jednoczenia się
samochodów...

się włosów na potylicy! A to tylko jeden z wielu dźwięków! Oczywiście trudno oczekiwać, by w tej kwestii Microsoft mógł dokonać jakiegoś przełomu - ogólnie to wszystko już było - tym razem jednak zostało to zrobione na tyle dobrze, że wręcz nietaktem byłoby o udźwiękowieniu nie wspomnieć w bardzo pochlebnej tonacji. Poza tym do gry dołożono również kilka gitarowych extra tracków audio, które z pozytywnym skutkiem towarzyszą rozgrywce. Tak swoją drogą, muzyka ta jest bardzo podobna klimatycznie do tej z Need for Speed. Coollll!

Superszybka prosta...

...czyli to, co dla gracza najwspanialsze. Oto... klimat. Coś, co w grze na ogół łatwo wychwycić, znacznie trudniej jednak opisać, czy - wreszcie - sprawić, by w ogóle zaistniało. Coś, co powoduje, że gra staje się czymś autentycznie wartym każdej poświęconej jej sekundy! Coś, co po prostu czyni z produktów hity! I w dużej mierze właśnie za to Microsoftowi należą się pochwały. Ekhhh - naprawdę nie sądziłem, że tego typu słowa przejdą mi kiedykolwiek przez gardło... Pod tym względem zaś Precision Racing niebezpiecznie zbliża się do granicy, którą wyznacza boska TOCA Touring Car. Otóż wrażenia, jakie towarzyszy szalonej "extrapłynnej" jeździe długą superszybką prostą, kiedy las po obu stronach toru zlewa się w jednolitą ścianę, ryk silnika osiąga najwyższe możliwe rejestry, a czołowość dodatkowo podgrzewana jest świetnymi ostro brzmiącymi gitarowymi riffami - nie sposób opisać zwykłymi, bądź co bądź, słowami. Po prostu ekstaza! Bardzo podobne w ogólnym wydźwięku odczucie ma się również podczas przeciskania się wąskimi szykanami, nierzadko w bezpośrednim sąsiedztwie innych bolidów... To jednak tym razem głównie za sprawą



rewelacyjnego wirtualnego kokpitu. Tak swoją drogą - jak ja mogłem grać bez czegoś takiego...? Przecież to jest po prostu wspaniałe: skręt kierownicy łączy się z posłusznym i nieprawdopodobnie płynnym "przesuwem" ekranu w kierunku zakrętu. Coś jak ruch głowy. Zupełnie tak, jak naprawdę!

Zupełnie "tak jak naprawdę" potraktowano również model jazdy bolidów. Oznacza to, że o ile trzymasz się "czarnego", możesz być spokojny - formułka posłusznie (choć chwilami ostro protestując - piskiem tracących przyczepność opon...) skręca, hamuje, przyspiesza... Jeżeli jednak pozwolimy sobie na luksus chwili nieuwagi i, co gorsza, natychmiast po "obudzeniu się" wpadniemy w panikę - nasze niekontrolowane, pospieszne hamowanie zmienia się natychmiast w blokadę wszystkich kół, pojazd zaś przemienia się w rozpędzony, niemal kompletnie pozbawiony sterowności pocisk. Tak jest przykładowo na trawie czy piachu - popelniwszy błąd trudno oczekiwać, by kolizyjny (z bandą) tor jazdy nagle uległ jakiejś cudownej metamorfozie... Z całą pewnością: to nie ta gra! Ot, po prostu - tak jak w rzeczywistości... (który to już raz powtarzam w recenzji to określenie?). Nie oznaczają to oczywiście, że bączek zakończony w trawie jest nie do opanowania. Jest - na dwójce i baardzo powoli - tak, by nie wykręcić kolejnego kółeczka...

Kontynuując wątek, czy raczej: podążając wzrokiem za niesterownym pojazdem - niemalże każde starcie się z jakimkolwiek innym obiektem podczas wyścigu niesie ze sobą groźbę uszkodzenia samochodu. Takich mniejszych czy większych dostępnych dolegliwości jest cały wachlarz: od zwykłego zerwania spoilerów po oberwanie się podwozia, a o defektach związanych z układem jezdny nie wspominając. Uszkodzenia można naprawiać - uwaga! - w pełni trójwymiarowych boxach! Nareszcie widać (z wielu ujęć), co oni, tj. mechanicy, tam naszemu autku robią. Oczywiście przekroczenie w którymś z punktów ogólnej i ostatecznej wytrzymałości bolidu "owocuje" odstawieniem na bocznicę: odpocznij, dla ciebie wyścig się skończył...



Szykana...

...czyli najbardziej wymagający i zarazem raczej niemiły fragment toru. Innymi słowy: kilka usterek, które nie uszły memu bystremu spojrzeniu. Oczywiście - jak na dobrą grę 3D przystało, nie mogło obejść się bez "tradycyjnych" przekłamań. Te mają miejsce zwłaszcza w "podglądzie" przy włączonym systemie "okna w oknie". Poza tym jednak zauważalne są również w zupełnie normalnym "view": chociażby na Laguna Seca - torze niesłychanie pofalowanym, który - to tak na marginesie rozważań - od zawsze sprawia problemy twórcom gier. Przejawiają się one zaś w typowy, choć nieco zabawny sposób: podczas

jeżdżenia z pochyłości przez jezdnię przenikają "ruchome" elementy wystroju toru. Nie przeszkadza to, dopóki nagle nie okaże się, że wpatrujemy się w poruszający się znak określający dystans do odległego jeszcze zakrętu, zamiast śledzić sytuację na torze. Drugim - nieco bardziej dotkliwym - błędem jest fakt, że - niestety - zdarzyło się kilkakrotnie, iż gra ni z tego ni z owego nagle się "wysypała". Kilka razy również, po nadmiernym buszowaniu w opcjach (których - to tak na marginesie kwestii głównej - jest mnóstwo) gdzieś "gubiło" się VooDoo. Inna rzecz, że mój redakcyjny komputer dysponuje Monsterem i czteromegowym Virgem, a - o ile się orientuję - ten zestaw niezbyt się lubi... Całe szczęście, że gra zawiesza się zwykle poza samym wyścigiem, a nawet jeśli... Zawsze pozostaje opcja "save as" dostępna w każdej chwili.

...i szachownica!

Cóż można rzec na podsumowanie recenzji TAKIEJ gry...? To, co nasuwa się po kilku dniach drobniawych testów to dosłownie jedno zdanie - Precision Racing z podobnymi sobie symulacjami wygrywa o - co najmniej! - kilka okrążeń. Oczywiście myślę tutaj raczej wyłącznie o innych superszybkich bolidach



Plusy:

- świetna, superpłynna, doskonale odwzorowane wideo torów
- wirtualny kokpit
- przestrzenny dźwięk
- zmiany stanu awy
- animowany pit-stop
- "okno w oknie"
- bajerkę graficzne typu: zaobrazienie kamery

Minusy:

- zgodnie z filozofią producentów Microsoft - więc jednak! - gra co pewien czas bezkrotnie się wysypuje
- bezpośrednie odwołania się do Meina, w wypadku braku dostępu - miewa!

Ocena:

9

(porównania z Touring Car Championship nie mają zbytniego sensu: to po prostu dwie różne kategorie ścigania się!).

Z oceną ogólną również nie ma problemów. Ta gra po prostu MUSI otrzymać 9 oczek w dziesięciopunktowej skali. Dlaczego nie pełną dychę...? Hm. To dobre pytanie. Prawdopodobnie dlatego, że mimo wszystko jeszcze jestem w stanie pisać... To znaczy: przerwać (jednak!) grę i pisać. Tak czy inaczej, jednak Precision Racing jest jedną z najlepszych gier w swojej klasie - śmiem twierdzić, że jest ona równie dojrzała i soczysta, jak TOCA. A to najwyższa pochwała, jaką obecnie potrafię wymyślić. Czy trzeba lepszej zachęty?



Producent:
Microsoft

Wymagania:

Windows 95, Pentium 60, 16 MB RAM

Dystrybutor:

Microsoft
tel. (022) 6286924

Internet: <http://www.microsoft.com/games/>

INFO



Multimedialne mumie

Egypt 1156 BC

Starożytny Egipt jest jednym z ciekawszych okresów historycznych, jeśli chodzi o możliwość wykorzystania go jako tła książki, filmu lub gry komputerowej. Ostatnia z możliwości jednak nie była do tej pory często realizowana w praktyce, a jeśli już to zwykle jako tło rozmaitych strzelanin. A oczywiście najlepszą z możliwych adaptacji byłaby przygodówka. I tak właśnie się stało w tym przypadku. Na dodatek przyczyniła się do tego firma Cryo - autorzy opisywanej w kwietniu 97 gry Wersal 1885, co oznacza, że będziemy mieli do czynienia nie tylko z zabawą, ale również ze sporą porcją historii.

LORD Y

Przypomnijmy, że Wersal 1885 był grą przygodową z bohaterami - fikcyjnymi postaciami, natomiast akcja osadzona była w historycznych realiach siedemnastowiecznej Francji. W wypadku Egypt1156bc mamy do czynienia z takimi samymi założeniami, z tym że autorzy lojalnie ostrzegają, iż część „historycznych” informacji oparta jest wyłącznie na hipotezach i domniemaniach, podobnie jak zresztą wiele wydarzeń, miejsc czy osób z historii starożytnej, występujących w tej grze.

Przejdźmy jednak do szczegółów: czas, w którym toczy się gra, to okres panowania

faraona Ramzesa III. W trakcie rozgrywki ponad

obejrzymy sto osiemdziesiąt zdjęć przedstawiających zabytki z tego okresu (rzeźby, malowidła, ozdoby itp.). Tak jak poprzednio (przy Wersalu), autorzy współpracowali z francuskim ministerstwem kultury. Tym razem większość konsultacji przeprowadzano z konserwatorem wydziału zabytków egipskich w muzeum w Luwrze - panem Markiem Etienne. Tak jak w

Wersalu, zanim zaczniemy właściwą grę, możemy zwiedzić wszystkie lokacje zapoznając się z informacjami na temat zabytkowych przedmiotów, malowideł itp.

Lokacje, które przyjdzie nam odwiedzać stanowią przegląd różnych warstw społecznych ówczesnego Egiptu. Zobaczymy zatem między innymi grobowiec faraona, świątynię w Karnaku, klasyczną wioskę, osadę balsamujących zwłoki, grób szlachcica oraz willę z ogrodem należącą do przedstawiciela tamtejszej arystokracji. Podczas właściwej gry lokacje te będą również kolejnymi etapami rozgrywki,



Wersalu engine Omni3D powoduje, że możemy bez problemów obracać się o 360 stopni w dowolnym kierunku i płynnie (w miarę) przechodzić między lokacjami. Warto też wspomnieć o oprawie dźwiękowej, stworzonej

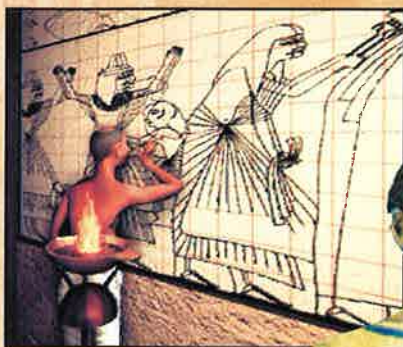


przez Virgin Music i bazującej na oryginalnej egipskiej muzyce etnicznej (sam w sobie doskonale kasek dla miłośników muzycznych „odkrętów” typu Dead Can Dance itp.).

Pora na kilka słów o fabule. Tutaj autorzy nie wysilili się na zbytnią oryginalność, i tak jak w Wersalu, motywem przewodnim gry jest intryga pałacowa. Tym razem pracownik archiwów administracji, Meryimen, oskarżony został o rabunek grobu faraona Sėti I. Jako że zbrodnia jest poważna, grozi strasznymi (dla ówczesnego Egipcjanina) konsekwencjami, mianowicie pozbawieniem rodziny majątku, torturami i śmiercią, a następnie zbezczeszczeniem zwłok bez prawa do pogrzebu.

Nie muszę dodawać, że dla kogoś, kto wierzy w życie pozagrobowe w obecnym ciele (w tym właśnie celu Egipcjanie balsamowali zwłoki) perspektywa ta jest makabryczna, ponieważ skazuje go na wieczne potępienie... Zadanie niewinnienia Meryimena spada na jego syna, Ramose - młodego pisarza. On to właśnie będzie bohaterem gry. Intryga jest dość zawiła, ale nie będę jej streszczał, gdyż przejście gry bez pomocy solucji jest dość proste (później więcej o tym, dlaczego), a ujawnienie fabuły zepsuje płynącą z niej satysfakcję. Zaznaczę tylko, że na niewinnienie ojca Ramose ma trzy dni, podczas których musi odwiedzić wszystkie wymienione wcześniej miejsca, odnajdując zrabowane z grobu przedmioty i prowadząc śledztwo w celu odnalezienia prawdziwego rabusia.

Niestety akcja jest całkowicie liniowa i niewykonanie jakiejś czynności powoduje, że nie możemy przejść do następnej, natomiast



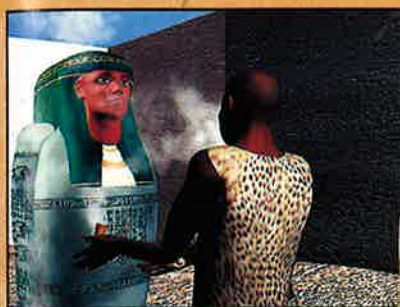
łączonymi filmikami i animacjami, które z resztą czasami pojawiają się również w trakcie „zaliczania” danego etapu. Niestety animacje moim zdaniem nie sięgają bynajmniej szczytów sztuki. Postacie wyglądają nieco nienaturalnie, co jest wynikiem zastosowania „czystego 3D”. Jak wiemy, charakterystyczne dla tej techniki są nienaturalnie gładkie

powierzchnie i krawędzie, co nie drażni w grach, gdzie otoczenie i bohaterowie wyglądają za założenia na „sztuczniaków” (np.

Neverhood), ale w produkcjach „realistycznych” może niekiedy drażnić. Szczególnie zaś gdy patrzymy na twarze postaci. Akurat do twarzy bowiem odnoszą się moje największe zarzuty - główny bohater jest po prostu paskudny. Sam nie jestem może przystojny, ale na pewno nie chciałbym wyglądać jak którakolwiek z postaci w grze (no, może z kilkoma wyjątkami).

Zdecydowanie inaczej prezentują się jednak scenerie. Są one bliskie doskonałości, a zastosowanie znanego z





rozwiązania alternatywne ograniczają się jedynie do tego, że wybieramy to, co jest prawidłowe albo to, co jeszcze w tej samej lokacji zaowocuje napisem game over. Jeżeli chodzi o przedmioty, to z ich użyciem również nie będzie kłopotu, gdyż zebrać można wyłącznie to, co na pewno się przyda, a przy tym nigdzie indziej nie można tego użyć. W związku z powyższym gra jest prosta jak konstrukcja grabi, bowiem do czasu wykonania zadania nie możemy wydostać się z danej lokacji ani zrobić niczego innego, więc zwyczajnie krążymy i próbujemy na wszelkie sposoby odnaleźć właściwe rozwiązanie. A jako że zarówno lokacje nie są zbyt obszerne, jak i zadania zbyt skomplikowane, idzie to dość szybko. To prawda - łatwo mi się wymyślać, bo grałem z solucją, ale ukończenie gry z jej pomocą zajmuje kilka godzin, więc bez niej potrwalić może najwyżej kilka dni.

Z powodu wymienionych wyżej niedostatków, Egipt nie jest grą doskonałą, a na pewno dużo słabszą od klasycznych przygodówek typu Riven. Z drugiej jednak strony nie powinniśmy klasyfikować go w tej kategorii, bowiem z założenia ma to być program edukacyjny z elementami rozrywkowymi i jako taki prezentuje się już znacznie lepiej. Zresztą pozwól sobie zacytować stwierdzenie Mr Jedi'ego dotyczące Wersalu: „Z pewnością istnieją lepsze programy edukacyjne i ciekawsze gry przygodowe, ale nie

ma drugiego tak udanego połączenia tych dwóch elementów, jak to ma miejsce w tym



przypadku”. To samo z czystym sumieniem mogę napisać o Egipcie, więc myślę, że nikt, kto kupił grę, nie będzie zbyt zawiedziony. Chociaż aby być do końca szczerym, muszę przyznać, że jednak Wersal był lepszy, mimo iż jeśli chodzi o okresy historyczne, zdecydowanie wolę starożytność od siedemnastego wieku. Ogółem więc ocena będzie dość sceptyczna - program (gra?) jest ciekawy (ciekawa?), ale nic więcej. Jednak ocena 7/10 jest w naszej klasyfikacji notą dość wysoką, więc mimo iż nikogo do kupna programu nie namawiam, to polecam zapoznanie się z nim i podjęcie samodzielnej decyzji. Być może warto?

Plusy:

- udane połączenie edukacji z rozrywką
- wygląd lokacji
- muzyka

Minusy:

- linearna fabuła
- wygląd postaci
- proste zagadki

Ocena:

7



Wymagania:
Win 95, 16 MB RAM, VGA

Internet: <http://www.cryo-interactive.com>

Producent:

Cryo/Canal+

Dystrybutor:

Canal+ Multimedia

INFO

REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

TOTALNY ATAK NA ZMYŚŁY

6 KOMPAKTÓW!

JUŻ W SKLEPACH!



UWAGA! WYTNIJ!

Ten kupon uprawnia do 20 zł zniżki przy wysyłkowym zakupie gry REAH. Wystarczy go wysłać razem z zamówieniem na grę pod adres:

LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

by otrzymać grę REAH w cenie 139 zł (zamiast 159) plus koszty wysyłki - 6zł.

UWAGA: Gra wymaga min: P75, 16MB RAM, CD-ROM i karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, WINDOWS 98

LK AVALON

www.lkavalon.com
tel. (017) 85 22 707



Sprzet udostępnia firma
TCH SYSTEMS. Tel. (0-22) 646-00-33

Croc rules!

CROC Legend of the Gobbos

Platformówki pojawiają się na łamach CDA równie często, co nudyści na plażach w środku zimy. O ile ci ostatni mogą należeć do klubu Morsów i ewentualnie pławic się w przeręblu zimową porą, o tyle za grami platformowymi dla najmłodszych w środowisku PC trzeba rozglądać się bardzo dokładnie, a wynikiem może być co najwyżej ból gałek ocznych. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że gros tego typu produkcji powstaje na konsole, natomiast na „pecka” trafiają jedynie konwersje co większych przebojów (i to z wielkimi oporami, bowiem producenci bronią monopolu konsoli). Bodajże w styczniowym CDA wspominaliśmy o najnowszej grze tego typu, przestawnym Pandemonium 2. Gierka niezaprzeczalnie jest świetna, tyle że jej odbiorcą będą raczej starsze dzieci i - za przeproszeniem - dorośli (wbrew pozorom, wśród osób powyżej osiemnastego roku życia znajduje się dużo zwolenników takich gier). Młodszy, a więc „kajtki” (przepraszam Panowie i Panie) poniżej dziesiątego roku życia mogą mieć duże problemy z Pandemonium 2, a trudno im w zamian oferować „ślicznego” Sapera czy inne windosowe dzieło. Trudno również, aby dzieci wciąż zasiadały do multimedialnych produkcji, które mają za zadanie wtłoczyć pacholeciu jak najwięcej informacji w gładki mózg, „półki młode jeszcze i na wiedzę wielce pazerne”, jak to mówi, nieco sepleniąc, nasz Naczelnny (zastrzegam się, że jeżeli znowu wyląduję na pogotowiu, a obdukcja wykaże, że przyjąłem na potylicę monitor 21 cali, to naskarżę mamie Naczelnego, że on wyciąga salceson z kanapek i wyrzuca). W tak ciężkiej sytuacji pojawiła się na horyzoncie gra, która na pewno stanie się przebojem wśród małoletniej klienteli. CROC Legend of the Gobbos to gra, która na pewno spodoba się malcom.

CZARNY IWAN

Croc to mały, pocieszny krokodyl (zastanawiające, że crock to po angielsku fajtlapa - czyżby tak miało się nam kojarzyć?), który niczym brzydkie kaczątko z bajki Andersena wyrusza w podróż, bo jakoś wcale nie przypomina standardowego Gobbosa. Te ostatnie można by pomylić z lukrownymi pączkami, o ile pączki miałyby krótkie, śmieszne nóżki oraz wylupiaste, okrągłe oczka. Wszystko skończyłoby się może inaczej, gdyby w tym samym czasie przebrzydły Baron Dante nie postanowił złapać wszystkich Gobbosów i nie uwięził ich w klatkach. Facet przypomina krzyżówkę goryla z niedojrzałym ogórkiem i oczywiście jest tym złym, z którym nasz dobry Croc musi sobie poradzić. W trakcie zabawy Baron Dante wciąż produkuje, dzięki swoim magicznym umiejętnościom, przeciwników dla naszego krokodylka. Raz zamieni pocziwą kaczkę w wielkiego ptaka-głuptaka, innym razem biedronka stanie się na skutek jego czarów prawdziwym bokserem wagi



ciężkiej. Oczywiście wszystko to wcale nie jest straszne, a gierka oferuje naszym miłusińskim taką dawkę humoru, jakiej dawno już nie widziałem. Ot, choćby wspomniana, „zmutowana” biedronka.

Rzeczywiście porusza się niczym bokser i posyła zawiniętą w czerwoną rękawicę pięść w kierunku Croca. Jednocześnie po każdym machnięciu przystaje na chwilę i dyszy niczym astmatyk na rowerze, co wygląda i brzmi bardzo śmiesznie.

Naszego małego bohatera widzimy z tyłu. Co ważne, możemy go sobie za pomocą jednego przycisku odwrócić w naszą stronę, a ciekawskie dzieci nie będą musiały „walczyć” z joyem, by zobaczyć jego wesołą paszę z jednym zębkiem (zawsze irytowało mnie to w Tomb Raiderze czy w Jedi Knight). Grafika wspomagana mocą akceleratora jest po prostu przecudna (wcale nie przesadzam), a wszystkie potworki zaimwowane po prostu perfekcyjnie. Sam Croc macha wesoło ogonkiem, a jeżeli chcecie trochę się pośmiać, zmuscie go do

dostajemy cztery odmiennie klimatycznie (dosłownie!) etapy, z 24 lokacjami. Raz będzie to zielona, wiosenna kraina z bajorkami czerwonej, plującej bąbelkami lawy. Gdzie indziej Croc przemierza czy raczej przepływa podwodne pieczary, aż wreszcie przyjdzie mu brodzić w puszystym śniegu i ślizgać się po lodzie. Pracę akceleratora widać w każdym miejscu - cieniowanie i mgły. Na podkreślenie zasługuje również, że rzadko zdarza się, aby Croc wyszedł „za teksturę”, co jest bolączką praktycznie każdej gry. Chłopaki z Fox Interactive wykorzystali całą moc sprzętu i akceleratora dzięki małej sztuczce. Wszystkie lokacje są malutkie, przechodzimy do następnej przez drzwi i w tym czasie wgrzywa się następna plansza. Mimo to gra nie traci wcale uroku, a ponieważ bardzo dobrze przemyślano i rozplanowano każdą scenę, nie czuje się wcale dyskomfortu. Zadania są klasyczne, Croc musi zbierać kryształki i specjalne kolorowe klejnoty, dzięki którym będzie mógł wejść do bonusowej komnaty. Oczywiście podstawowym zadaniem jest uwolnienie ukrytych tu i tam Gobbosów. Misję utrudniają mu różne, śmieszne stworki oraz „przeszkody terenowe”, będzie musiał również pokonać ośmiu przygotowanych przez Barona Dante, trudnych przeciwników.



Wszystkie przygody Croca ubarwiają fajne, niestandardowe motywy muzyczne, których jest kilkanaście (zapisane w formacie CD Audio). W każdym razie gra jest bardzo dyhamyczna i niesamowicie grywalna, co jest jej podstawowym atutem.

Croc jest naprawdę znakomitą, pozbawioną praktycznie wad grą. Śliczna grafika, fajne postacie, dobra muzyczna i nie nużące pomysły, które składają się na scenariusz gry, to recepta, dzięki której Croc stał się przebojem na konsolach. Myślę, że na PC również znajdzie wielu małych zapaleńców, którzy tak długo będą męczyć rodziców, aż poddadzą się i kupią malcowi Croca.

Plusy:

- śliczna grafika i postacie
- bajkowy, wesoły klimat
- fajne, oryginalne rytmy
- praktyczny brak przemocy

Minusy:

- małe lokacje

Ocena:

9



szybszego biegu. Strusia Pędziwiatra może by nie prześcignął, ale na pewno wygląda weselej niż on.

Osobna sprawa to lokacje. Są fajne, wykonane w specyficznej bajkowej tonacji, którą podkreślają pastelowe kolorki. W sumie

Każda wyspa, a którą przybędzie Croc ma swojego bossa. Musicie go pokonać, aby dostać się do następnej krainy. Nie jest to prosta sprawa, a jeżeli się Wam nie uda, będziecie musieli jeszcze raz przechodzić ostatni etap. Na szczęście macie nas! Tajny wysłannik CDA zrobił zdjęcia każdego „superbossa”, podejrzal również sposób walki przeciwników. Zanim oddał ducha zabity przez wielki tort urodzinowy, zdarzył jeszcze wysłać pocztą pantoflową mikrofilmy.

Etap: Lair of the Feeble
Boss: Zaczarowana Kaczka

Kiwaczek wygląda jak Wielki Ptak z Ulicy Sezamkowej, tyle, że jest raczej bezwłosy, a na brzuszku ma wielką gwiazdkę. Pseudonim wymyśliłmy mu w Redakcji. Ponieważ Kiwaczek był kaczką, porusza się w dość charakterystyczny dla tych ptaków sposób, co wygląda bardzo pociesznie. Walcząc z Kiwaczkiem nie próbujcie bezpośredniego starcia. Lepiej poczekać aż przestanie biegać i wówczas smagnąć go ogonem. Zgodnie ze swoim pseudonimem, Kiwaczek zachowa się niczym „wańka-wstańka”. Musicie aż trzykrotnie „wykiwać” Pana Kaczkę, a na pewno wygracie!



Etap: Fight Night With Flabby
Boss: Ołbrzymia Biedronka

Tą walkę stoczycie na prawdziwym ringu. Biedronka nie jest trudnym przeciwnikiem, bo jest po prostu wolna. Musicie jedynie uważać, aby nie znokautowała Croca. Kiedy wyrośnięta Biedronka będzie dyszeć, czym prędzej skoczcie jej na głowę. Ta sztuka musi udać się trzy razy, wówczas wygracie.

Etap: Chumly's Snow Den
Boss: Duża Mrówka

Mrówka ma zainstalowany na plecach silniczek, dzięki któremu unosi się w powietrzu. Zdaje się jednak, że ma kłopoty z przewodem paliwowym, bo raz po raz spada na ziemię, aż jej się kreci w głowie.



Zanim się podniesie, czym prędzej skocz na Mrówkę. Co prawda po chwili znów polecą, ale jeżeli nie spadnie Crocowi na głowę, macie szansę na zwycięstwo. Oczywiście musicie naskoczyć na mrówkę trzy razy. Najlepiej poczekać, aż silniczek zacznie się zacinąć, a kiedy Mrówka niebezpiecznie się zakolysze uskoczyć w bok.

Etap: Demon Itsy's Ice Palace
Boss: „Megakoziołek”

Baron Dante zamienił cztery wesołe zwierzaki w Demona. Ten wielkooki i potężny przeciwnik jest nader niebezpieczny. Uważaj! Możesz go zaatakować wówczas, gdy klapnie na lód.

Kiedy będzie już siedział, czym prędzej skocz mu na głowę, macie tylko chwilę! To jeszcze nie koniec kłopotów. Z jednego Demona zrobią się dwa mniejsze. Z tych dwóch cztery kolejne. Małuchy mają inną taktykę ataku. Po prostu kręcą się niczym śnieżne kule i podcinają Crocowi nogi. Najlepiej najpierw „podzielić” jednego Demona. Kiedy załatwicie jego pomniejsze wcielenie, zabierzcie się za drugiego. Na szczęście, aby pokonać tych przeciwników, wystarczy tylko raz spaść im na głowę.

Etap: The Deadly Tank of Neptunea
Boss: wielka żaba

Zaopatrzonego w trójząb „żabonurek” nie jest bardzo trudnym przeciwnikiem. Uważajcie, trójząb nie jest tylko ozdobą. Za jego pomocą żaba wysyła w stronę Croca niebezpieczne błyskawice. Jedynym problemem jest to, że Croc porusza się w wodzie nieco wolniej, więc trzeba po prostu bardzo uważać. Pamiętajcie również, że w wodzie nie można skakać. Najlepiej szybko podплыć do żaby i od razu poczęstować ją ogonem.

Etap: Cactus Jack's Ranch
Boss: Kaktusowy Ludek

Każdy miał kiedyś w domu baka, czyli kręcącą się szalenie szybko zabawkę, która pędziła po podłodze wesoło pogwizdując.



Podobnie zachowuje się Kaktus, tyle, że błyskawicznie zakręci mu się w głowie. Kiedy stanie i zacznie dyszeć macie kilka sekund, żeby skoczyć mu na głowę. Dobrze przynajmniej, że uczesał kolce, inaczej byłoby ciężko. Uważajcie! Kaktusowy Ludek strzela w wolnych chwilach zielonymi groszkami, jeżeli Croc dostanie, to po nim! Kiedy kaktus się kręci, najlepiej skryć się w roku lokacji (jeżeli nie macie diamentów, weźcie jeden). Niestety trzeba naskoczyć na Pana Kaktusa aż trzy razy.

Etap: Fosley's Freaky Donut
Boss: Różowy Królik

Kolejny latający przeciwnik. W przeciwieństwie do Mrówki, wisi sobie w jednym miejscu uczepiony kilku kolorowych baloników. Miejsce, gdzie biega Croc ma kształt torusa i znajduje się wysoko nad ziemią. Musicie uważać, aby nie spaść. Ponadto dookoła „bieżni” znajdują się dziwne platformy. Jeżeli Croc na jakiegokolwiek stanie, ta, niczym odrzutowa winda wyrzuci go do góry. Kiedy tylko traficie do tej lokacji, czym prędzej biegnijcie do platform i sprawdźcie jak działają. Już po chwili Królik zacznie rzucać w Croca śmieszne czerwone stworki dźwigające wielkie, czerwone łaski dynamitu z tłącym się lontem. Owe stworki dość szybko biegają i starają się wrzucić dynamit Crocowi do kieszeni. Musicie tak lawirować, aby malcy wpadali na platformy w chwili, gdy te jadą go góry. Stworki są lekkie, więc poszybują w stronę Królika. Jeżeli ten dostanie trzy razy, Croc wygrywa.

Baron Dante

Baron Dante jest najtrudniejszym przeciwnikiem w grze, musicie go pokonać, aby zobaczyć, czy jest coś dalej... ojej, prawie bym się wygadał. Nie powiemy Wam jak uporać się z Baronem. Czeka Was tu sporo niespodzianek, wolimy więc wszystkiego nie wypaplać i zostawić jakąś tajemnicę. Zapamiętajcie tylko, że to Baron, dzięki swoim czarnom stworzył wszystkich poprzednich przeciwników... Ani słowa więcej!



Q-ACTION	Producent: FOX Interactive
Wymagania: Pentium 133 Windows 95 16mb RAM 2x CD-ROM DirectX	Dystrybutor: Electronic Arts tel. (0044) 1753549442
Internet: http://www.foxinteractive.com	

Rytuał Przeistoczenia...

Black Dahlia

Od momentu ostatecznego rozstania się z Black Dahlią upłynęło już kilka długich dni... A mnie wciąż jeszcze jawią się obrazy, wciąż słyszę echa dźwięków, na nowo przeżywam zdarzenia, o których wiem, że mają swe miejsce właśnie w tej niesamowitej, lecz jakże wspaniałej historii. Wciąż również waham się, czy w ogóle zaczynać pisanie tej recenzji; nie czuję się bowiem na siłach, by spróbować opisać słowami to niewiarygodne bogactwo i głębię Black Dahlii! Przez cały ten czas czuję również, że typowy, taki zupełnie techniczny opis nie będzie właściwy; z całą pewnością coś, być może kogoś bym pokrzywdził... A przecież nie jestem w stanie stworzyć czegoś równie niesamowitego jak ona...

GEM.INI

Czy tylko gra...?

Black Dahlia jest grą adventure... Nie, nie grą - jest historią. Historią utrzymaną w klimacie doskonalej powieści grozy. Opowiada ona o wydarzeniach, jakie miały miejsce na przestrzeni pięciu wojennych lat; tak na kontynencie amerykańskim jak i europejskim. Opowiada o wydarzeniach spojonych postacią jej bohatera: Jima Pearsona, młodego i bardzo ambitnego agenta COI...

Twórcom Dahlii udało się przepięknie uchwycić klimat lat czterdziestych w Cleveland, Los Angeles, wreszcie w ponemieckiej Europie. To zaś oraz wyraźny perfekcjonizm twórców sprawia, że świat gry staje się nieprawdopodobnie wręcz realny. Dla grających oznacza to, że nie sposób wyczuć, nie wspominając nawet o odnalezieniu rzeczy (przedmiotów, ubiorów) niewłaściwych w danym czasie. Ta tak niesamowita realność świata osiągnięta została poprzez długotrwałe badania tamtego okresu. Twierdzenie, iż gra ta jest bardzo mocno osadzona w realiach historycznych nie będzie ani przez moment i ani odrobinę przesadzone!



Fabula gry jest również jak najbardziej kwestią cudownie niezwykłą: splecione zostały w niej trzy wątki; trzy filary gry. Są to: działalność seryjnego zabójcy w Cleveland - osławionego i co więcej: autentycznego „Torso Killera”;

wzrastająca potęga chimery - III Rzeszy - której nieprawdopodobną siłę niektórzy tłumaczą jako działalność V („szpiegowskiej”) Kolumny; inni natomiast uważają, iż tworzyły ją jakoby „czynniki nadistniejące”... I wreszcie ostatnim z nich, lecz nie mniej istotnym - ba, tym który nadal grze tytuł jest wątek tragicznego, jakże krótkiego życia prześlizniętej, zagubionej w „Iśniącym bagnie” Hollywood aktorki - Elizabeth Short. W tym oto warkoczu ścieżek pojawia się Jim (a wraz z nim - my), by rozwikłać najtragiczniejszą zagadkę swojego życia...!

Czy coś więcej...?

Już we wstępie padło pojęcie „groza”... Naturalne wydaje się, że większości z grających kojarzy się ono z horrorem. Groza jest jednak czymś znacznie głębszym! Budowana jest ona bowiem raczej poprzez oddziaływanie na odczucia, na wyobraźnię, nie zaś wyłącznie poprzez bezpośrednie ukazanie drastycznych scen!

Wyobraźcie sobie, oto Jim staje się mimowolnym świadkiem mordu osoby, którą miał okazję poznać nieco wcześniej... Zarazem może jedynie obserwować... Wie - a wraz z nim grający, że „tam” rozgrywa się coś potwornego, widzi kropelki krwi pojawiające się nagle na koszuli oprawcy, słyszy głębokie chrupnięcie tasaka o kości, dostrzega wysiłki mordercy w celu uwolnienia zaklinowanego narzędzia zbrodni... Nie dostrzega jednak samej ofiary! Ukazana w ten właśnie sposób sama w sobie makabryczna scena nabiera dodatkowej głębi; sprawia, że całą tę niewidoczną resztę dopowiada sobie pobudzona silnie wyobraźnia... To właśnie dzięki temu grę tę nie tyle się ogląda, co przeżywa! A przecież to dla horroru jest rzeczą najistotniejszą...





Wspaniały nastrój grozy w Black Dahlii tworzony jest nie tylko poprzez tak niezwykle ukazanie makabrycznych scen. Zdarza się, że przerażenie budzi wniosek, jaki wysnuwamy z jakiś określonych przesłanek... Wydaje się, że okrwawione zdjęcie nie jest niczym szczególnym. A jednak... Napis na rewersie fotografii „dziewięta ofiara została wybrana” oraz świadomość własnej bezsilności ma znacznie mocniejsze przesłanie, niż

bezpośredni widok jakiegokolwiek zbrodni... W Black Dahlii wspaniale jest także to, że nie wszystkie wątki znajdują swoje wyjaśnienie, że nie wszystko jest dopowiedziane do końca, że pozostawiono pewne pole dla wyobraźni graczy. I to nie tylko w sprawach nieistotnych! Również w kwestiach dla naszego bohatera bardzo ważnych, iście żywotnych... I wreszcie: mawia się, że koniec wieńczy dzieło... Doprawdy, trudno o lepsze zwieńczenie tej wspaniałej, opowiedzianej w ciągu gry, historii. To jednak musicie przeżyć sami.

Cóż, wydawać by się mogło, że Dahlia jest cudem wcielonym... A jednak nie! A jednak daje się odnaleźć w niej kilka znaczących mankamentów. Tym najbardziej widocznym jest całkowita liniowość scenariusza. I to mimo objętości! Tym samym staje się ona raczej interaktywnym filmem. Opowiadana

historia na tym nie traci, brak jednak chociażby pozorów swobody... Drugim zaś niedociągnięciem jest to, iż nie pozostawiono w grze skryptu dialogów. Ten sposób potraktowania tekstów mówionych - w połączeniu z praktyczną niemożnością odsłuchania ich po raz wtóry powoduje, że miejscami, niestety, zbyt wiele się traci...

Czy warto...?



Ogólnie jednak Black Dahlia w pełni zasługuje na jedną z najwyższych ocen! Obawiam się jednak, że słowa te nie oddają całości wizerunku gry: z tą historią należy zapoznać się samodzielnie... I raczej samotnie... Tylko wtedy można odczuć ją w pełni. A co się tyczy tytułowego przeistoczenia... Nie odnosi się ono jedynie do bohaterów gry... Także do grających: ja już nigdy nie będę taki jak przedtem... Zaiste: Czarna Dahlia jest w swym rodzaju najlepsza. Nielatwo będzie komukolwiek dorównać do niej poziomem!

PS. O rozmachu zamysłu artystycznego twórców świadczy także - oprócz „krążkowej” objętości oraz stopnia urealnienia wizerunku świata - fakt, iż dla



Plusy:

- pozostawienie kwestii niedopowiedzianych
- dopracowanie gry w najmniejszych szczegółach
- głęboka zapada w pamięć - jak najlepsze książki czy filmy
- brak wyraźnego, banalnego happy-endu

Minusy:

- liniowość... nawet dialogów
- brak skryptu

Ocena:

9

celów gry zatrudnili oni profesjonalnych „hollywoodzkich” aktorów. I oto w roli (nota bene: dość - hmm - marginalnej) detektywa Walthera Pensky'ego wystąpił Dennis Hopper (znany chociażby z „Easy Rider'a”), w postać Cassandry Rollins wcieliła się (z powodzeniem) Terri Garr i - wreszcie: Derren Elicker stał się głównym bohaterem opowieści, Jimem Pearsonem... Tak nawiasem i zupełnie szczerze mówiąc, to nazwiska dwojga ostatnich raczej nie kojarzą mi się z żadnym ze znanych mi obrazów... Inna rzecz, że jak dotychczas raczej niewielki odsetek filmów poznałem...



Producent:
Take 2 Interactive

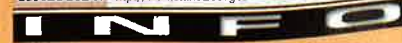
Wymagania:

P 60, 16MB RAM CDx4,
Dos/Win 95, PCI lub VLB

Dystrybutor:

L.E.M.
tel. (022) 6428165

Internet: <http://www.take2courage.com>



Gwiezdna rebelia

Star Command: Revolution

Około roku temu (marzec/97) z dość mieszаныi uczuciami prezentowaliśmy w zapowiedziach grę Star Command: Revolution autorstwa GT Interactive - rozgrywający się w kosmosie klasyczny RTS. Z mieszanyi dlatego, że pomysły oferowane przez grę były dobre, ale słaba grafika znacząco obniżała jej jakość.

LORD Y

Jak można się domyślać - rok później ta grafika wygląda jeszcze mniej rewelacyjnie. Tzn. jej jakość nie pogorszyła się, ale przez te dwanaście miesięcy pojawiło się wiele konkurencyjnych gier oferujących wyższą rozdzielczość, a nawet ładniejszą oprawę wizualną w takiej samej rozdzielczości jak Star Command. Nie przesądza to jednak o totalnej porażce GTI. Nie samą grafiką gra żyje! SC ma wiele cech pozytywnych. Zanim je wymienię, należy się Wam nieco informacji. Otóż akcja Star Command, jak sama nazwa wskazuje, rozgrywa się w kosmosie. Galaktykę Zeta zamieszkują cztery rasy: Terranie, Nomadowie, Computroni i Triumverites. Wszyscy oni koegzystowali



U góry:
Masywy skalne w kosmosie, tzn. tak blisko siebie, to dość dziwne zjawisko, ale skoro tak chcieli autorzy..

U dołu:
Lotniskowce stanowią jedną z najlepszych broni ofensywnych Star Command.

czterech ras oraz dysponować pełną technologią każdej z nich. W praktyce zmusza to do "zaliczenia" około trzech-czterech etapów, a to dlatego, że budowa bazy i "uniwersytetu" - dwóch budynków niezbędnych do opanowania całej technologii - wymaga mineralów, które znajdziemy dopiero na kolejnych etapach. Oprócz solinite - surowca będącego w powszechnym użyciu - każda rasa używa innych komponentów: Terranie - kryształów, Nomadowie - asteroidów, Computroni - anomalii gazowych (tak "stoi" w instrukcji; szkoda, że nie napisano tam, jak używać anomalii), a Triumverites - plazmy. Surowce te są niezbędne do budowy struktur i jednostek danej rasy. Pozyskiwanie technologii innych ras jest proste: budujemy uniwersytet i stawiamy obok niego statek-bazę (Mothership). Komputer bazy opanowuje nowe technologie, a kiedy zapozna się już ze wszystkimi (rozpoczynamy jako Terranie, więc będzie to technologia Terran), zdobędziemy możliwość budowy bazy Nomadów. Po jej zbudowaniu (oraz nomadzkiego uniwersytetu) możemy z kolei osiągać technologie nomadów, po czym zbudować bazę Computronów... W związku z powyższym poziom trudności bitw determinowany jest wyłącznie liczbą wojsk wroga oraz "ukształtowaniem" terenu.



Kolejnym nowatorskim pomysłem gry jest możliwość wędrowki między etapami w dowolny sposób, tj. mapa podzielona jest na prostokątne sektory. Zaczynamy w środku (mniej więcej) i możemy między nimi przemieszczać statek-bazę, zachowując na kolejnych etapach wszystkie zebrane surowce i wyuczone technologie. Przejście do nowego etapu nie wymaga "zaliczenia" poprzedniego. Nie ma też ustalonej kolejności przechodzenia etapów. Determinuje to tylko obecność (lub brak) teleportów między sektorami.

Cóż mogę powiedzieć w podsumowaniu - gdyby oprócz pomysłów gra oferowała grafikę choćby na poziomie Warcraft 2, byłoby 7-8/10, a tak... jest tylko 6.



spokojnie, do czasu odkrycia nowego mineralu: Solinite, pozwalającego na konstrukcję potężnej broni. Wtedy to rozpoczęły się działania wojenne, z których skorzystał Lord Narvek, obejmując panowanie nad wszystkimi czterema rasami. Jak to zwykle bywa, nie wszystkim to się spodobało. Mała grupa Terran zbuntowała się i rozpoczęła rebelię...

Historijka, którą przedstawiłem jest streszczona w dość dużym skrócie, gdyż całość jak zwykle jest bardzo zawiła i mało sensowna. W każdym razie celem gry jest zniszczenie czterech superpancerników zapewniających Narvekowi panowanie nad galaktyką oraz zabicie samego Narveka. Pomysł z początkową koegzystencją wszystkich ras nie został wymyślony na próżno, bowiem w walce będziemy mogli korzystać z technologii każdej rasy. W ogóle, jeśli chodzi o technologie, to nie ma tu klasycznego dla RTSów ograniczenia. Mianowicie już w pierwszym etapie gry możemy teoretycznie budować stacje wszystkich

Plusy:

- dostęp do technologii każdej strony
- przemieszczanie statku bazy między etapami bez ograniczeń
- nie trzeba na każdym poziomie "ksztłtować się" na nowo

Minusy:

- GRAFIKA!!!!!!
- poziom polskiej instrukcji

Ocena:

6



Wymagania: 485/66, MS-DOS 6.22, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, CD-ROM		Producent: GT Interactive
Internet: http://www.gtinteractive.com		Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

Skrzydłata eskadra

BugRiders The Race of Kings

BugRiders to nietypowa gra, co wskazuje zresztą już sam tytuł. Kiedy odpalilem „Jeźdźców na owadach”, nie wiedziałem, czego mogę się spodziewać. Klimatyczne intro tylko rozbudziło moją ciekawość, a było to tak...

CZARNY IWAN

W odległej krainie magii i wirujących kręgów mocy Entymion, wielki król Leptus oddał ostatnie tchnienie. Moc jego ducha rozświetliła czarne niebo na wiele godzin. Najwyższa wieża w zamku pulsowała jasnością niczym latarnia, dając sygnał śmiałkom, że tron jest pusty. Ci, którzy byli dość odważni, wyruszyli w kierunku stolicy, by stoczyć walkę o władzę. Nagrodą jest dwadzieścia bogatych prowincji i korona imperatora, na przegranych czeka zimny uścisk śmierci. Wielki Turniej zaczyna się dziś o świcie. Martwy, szalony błąd Pehn dosiada swojego narowistego owada. Być może zmierzy się z bezwzględną córką Imperatora lub potężnym, dzierżącym młot Kaminem pędzącym na opancerzonym żuku (i wcale nie chodzi tu o dzieło rodzimego przemysłu samochodowego). Powietrze wibruje i drga od podmuchu dziesiątek skrzydeł. Tylko jeden z całej cztery może wygrać, zaczyna się Turniej...

Jeżeli mieliście okazję widzieć XS, to pamiętacie zapewne, że przed każdą areną oglądaliśmy krótkie intro, w którym w świetnych animacjach przedstawiali się nam bohaterowie. W BugRiders taki kalejdoskop postaci oglądamy tuż po intrze z historią gry. Nie powiem, wygląda to bardzo ładnie i znakomicie nastroja do gry. Klimacik otula wszystko w promieniu pięciu metrów od monitora i zaczyna intensywnie oddziaływać na zlekionego emocji widza. Już po chwili będziecie musieli zdecydować się na odpowiedni tryb gry. Mroczne menu przedstawione w formie dziwnych, „owadziach” wibruje wyniesie Was w miejsce, gdzie należy wybrać jedną z trzech opcji. Pierwsza to klasyczny Time trial. Musicie w określonym czasie dotrzeć na metę, by móc uczestniczyć w następnym etapie. Druga to zabawa dla ambitnych - należy szybko lecieć, a jeżeli ktoś stanie nam na drodze, to bezwzględnie trzeba wyrwać mu skrzydła i nogi. Trzecia opcja jest wyzwaniem dla wszystkich, którzy gdzieś mają wyścigi, a preferują zdrową przemoc. Czas nie ma w trybie „exterminate” znaczenia, ale konieczne jest wykończenie odpowiedniej liczby przeciwników. Jeszcze tylko wybór stopnia trudności (klasyka: trzy warianty) i odlatujemy!

Sposób obserwacji w BugRiders jest identyczny z tym, który obowiązywał w Banzai Bug. Jeżeli ktoś nie widział wspomnianej gry, to wyjaśniam, że gapimy się na tylną część owada i na plecy bohatera (odnośnie owada przypominam tylko, że nie chodzi o d*** ani o zderzaki, tylko o klasyczny odwlok; w kwestii bohatera nie będę się wypowiadał). Szkoda jednak, że nie ma możliwości przełączenia kamery na widok „oczami bohatera”. Wielu grających preferuje taki właśnie sposób obserwacji, a niestety w BugRiders możemy skorzystać jedynie z tej jednej opcji. W trakcie wyścigu przyjdzie zwiedzić sześć odmiennych księstw należących do Imperium. Oczywiście każde z nich zaskoczy nas zmianą scenerii i klimatu. W Nesael będziecie pędzić na grzbiecie owada tuż nad wzburzonym oceanem, muskając niemal skrzydłami rozgarnany piasek. Takich wielkich, swobodnych przestrzeni nie ma w Amador. Możecie się za to spodziewać, że zabraknie Wam powietrza w dusznej i gęstej podzwrotnikowej dżungli, gdzie między potężnymi drzewami wycięto niebezpieczne „korytarze powietrzne”. Innym razem zanurzycie się w ciemnych, zimnych tunelach, gdzie tylko nagle promienie słońca przebijające przez dziury w ścianach sztolni oświetlą drogę. Każda kraina dzieli się ponadto na trzy trasy, a



więc w sumie dostaliśmy osiemnaście torów, co jest liczbą niemałą. Mimo że wyglądają naprawdę świetnie, jest tu kilka baboli, które nie powinny mieć miejsca. Po pierwsze zbyt sztywno wyznaczono obszar, w którym możemy latać. W praktyce ogranicza się on do wąziutkiego tunelu - co z tego, że widzimy dookoła przestrzeń wymarzoną do penetracji, komputer i tak uniemożliwi nam jakkolwiek „skok w bok”. Nawet jeżeli zupełnie straciecie głowę w trudnej, poplątanej trasie, to wystarczy cisnąć robaka do szybszego lotu, a on polecą tam gdzie trzeba. Ogranicza to naszą rolę do minimum, co raczej mile nie jest. Na dodatek raczej nie uda się Wam rozbić łba robala (i przy okazji swojego) o mnóstwo

przeszkód, które znajdują się na trasie. Po prostu przeleciecie przez budynki i drzewa, co wygląda wręcz żałośnie.

Kierowanie naszym stworem nie jest trudne. Aby zmusić go do szybszego lotu, należy jedynie klepnąć porządnie po chitynowym pancerzyku. W praktyce oznacza to, że cały czas musimy naciskać spację (lub inny zdefiniowany klawisz), aby bestia zechciała machać skrzydłami. W zależności od



„modelu”, niektóre owady latają szybciej lub wolniej, są mniej lub bardziej odporne na uszkodzenia itd. Najlepiej przekonać się o ich możliwościach w praktyce, ale można również obejrzeć sobie wykres z parametrami zawodnika (i owada) i wybrać optymalnego dla naszych preferencji jeźdźcę, a więc i robala.

W trakcie gry należy zwracać uwagę na zawieszony w powietrzu, kolorowe obręcze. Jeżeli uda się Wam w nie wlecieć, dostaniecie dodatkową broń (w trybie „exterminate”) lub kilka sekund czasu w pozostałych wariantach gry. Jeżeli zastanawiacie się, jaką bronią może posługiwać się zakuty w zbroję facet siedzący na żuku, to nie folgujcie fantazji. Ponieważ gra obsługuje akcelerator graficzny, każdy broń wygląda jak kulka światła, w zależności od kategorii i „ciężaru gatunkowego” zmieniają się tylko kolorki (jedynie wyładowania elektryczne są w miarę oryginalne). Jeżeli nie macie na pokładzie dopalacza, to wizualnie gra raczej Was nie zachwyci i osobiście raczej odradzałbym takie eksperymenty.

Warto podkreślić, że w BugRiders mogą zagrać dwie osoby na jednym komputerze wykorzystując tryb split mode (dzielenie obrazu na pół). Zaletą gry nie sposób pominąć fajnych soundtracków, które znakomicie skomponowano z wartką, dynamiczną akcją. W BugRiders oparto się na nowym, nieschematycznym pomysłu, jednak zdecydowanie nie wykorzystano tkwiących w nim możliwości. Chłopakom z GT Interactive zabrakło trochę zapalu i wyobraźni, by zrobić z BugRiders coś więcej niż tylko kolejną, przeciętną grę dla amatorów akcji.

Plusy:

- świeży pomysł
- ładna grafika
- dużo tras
- niezła muzyka

Minusy:

- zbyt wielkie ograniczenie pola ruchu
- za mało „kamer”
- przeciętna grywalność

Ocena:

5

Wymagania: Win 95 lub Win NT 4.0, SVGA karta muzyczna, P 133MHz, 4x CD-ROM Internet: http://www.gtgames.com	Producent: GT Interactive Software Corp. Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
--	---

Stalowe brygady

Steel Panthers III Brigade Command: 1939-1999

Obiecałem sobie kiedyś, że o każdej grze z serii Steel Panthers będę pisał na wstępie w dokładnym ten sam sposób, więc... KOCHAM STEEL PANTHERS. Dam się za nią posiekać, a jeśli miałbym spędzić 3 lata na bezludnej wyspie, mając za towarzysza PC z jedną zainstalowaną grą - to nie potrzebowałbym ani sekundy czasu do namysłu, by dokonać wyboru. Wiem, są gry lepsze, bardziej rozbudowane, oferujące większe możliwości, mające lepszą AI, ładniejszą grafikę itp. Ale co z tego. SP jest jak ukochana dziewczyna - może są i ładniejsze od niej, mądrzejsze, mające lepszą figurę itp. - a my i tak pragniemy tylko tej jednej jedynej...

MAC ABRA

No, złożyłem hold swej grze życia - czyli pierwszej (to istotne!) części SP - a teraz możemy przejść do omówienia jej trzeciej edycji, noszącej podtytuł Brigade Command. Pisząc o niej w zapowiedziach nie kryłem niepokoju co do drogi dalszej ewolucji SP. I niestety - część moich obaw znalazła swe potwierdzenie. Bowiem zmieniono w tej grze głównie to, za co ją kochałem. Może i są to zmiany na lepsze (sprawa w sumie dyskusyjna), ale co mi z tego, że gra jest lepsza, skoro... jest gorsza. Przynajmniej dla mnie. Ale musicie tu wziąć pod uwagę, że jako fanatyk pierwszej edycji SP oceniam wszystko przez jej pryzmat... a szczególnie zaś kolejne części SP. Stąd „gorsza” oznacza tu raczej tyle, co „inna”, a nie „słabsza”.

SP3 jest swoistym miksem dwóch pierwszych części gry i obejmuje swoim zasięgiem lata 1939-1999. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to zmiana skali mapy. Kiedyś jeden jej heks odpowiadał 50 metrom. Teraz to 200 metrów. Ot, drobiazg w sumie. Taka kosmetyczna poprawka. Co z niej wynika? Pozornie niewiele. Misja rozgrywana jest na 4x większej planszy. Ale ta drobnostka zmiana powoduje w efekcie całą lawinę... Zaczniemy od tego, że wraz ze zmianą skali mapy zmienia się też skala bitwy. Dotychczas dowodziliśmy plutonami, w porywach batalionami, czołgów czy piechoty. W SP3 walimy z dużo cięższego kalibru. Dowodzimy brygadami. Dla czołgistów to także mniej więcej różnica jak przesiadka z T-34/76c na T-80. W Brigade Command liczy się tylko tworząca pancerną pięść masa czołgów i innego sprzętu oraz skutek wywołany jej użyciem, a nie indywidualne wyczyny tej czy innej załogi. W SP3 nie ma miejsca na rozmaitych Wittmanów (kim jest ten człowiek, nie muszę chyba nikomu, kto grał w SP,

tłumaczyć?). Zwróćcie uwagę, że na planszach praktycznie już brak pojedynczych maszyn. Są natomiast grupy liczące po co najmniej kilka czołgów. Stąd momentami będziemy ich mieli „na tapetie” kilkadziesiąt (i więcej). Niestety wraz ze wzrostem liczebności sił pod naszą komendą, proporcjonalnie zanika to, za co ceniliśmy SP - czyli taka nieformalna więź z poszczególnymi jednostkami z pola bitwy, utożsamianie się ze swoimi załogami... W SP3 mocno oddalamy się z realnego teatru działań wojennych, przekształcając się z bezpośredniego liniowego dowódcy, frontowca, w oschłego sztabowca, który wprawdzie nie dowodzi (jeszcze) tylko palcem na mapie, ale niewiele mu już do tego brakuje. Bitwie brak już tego wspaniałego realizmu, płonące na poboju wraki nie robią tak silnego wrażenia... W SP3 brakuje mi tej magii, która od razu chwyciła mnie za serce, gdy tylko ujrzałem pierwszą Stalową Panterę. Może to i głupota, by wysuwać takie argumenty przy ocenie gier strategicznych - ale ja tak to czuję.

Zmiana skali bitwy wymusza rzecz jasna konieczność zastosowanie innej taktyki walki. Wszelkie nawyki wyniesione z poprzednich części SP mogą raczej teraz utrudniać życie niż pomagać. Tak tak - nie da już rady kontrolować za pomocą np. ustawionych na wzgórzach dalekosiężnych armat całego pola bitwy. Nie da się tak łatwo jak kiedyś zadekować w pobliżu pól kluczowych (im bliżej współczesności, tym rośnie rola i skuteczność artylerii). Łatwiej teraz ominąć pozycje wroga i niespodziewanie wyjść na jego tyły, trudniej zaś się bronić. Swoją drogą są to zmiany jak najbardziej pozytywne... W miarę upływu lat widać wyraźnie, jak stale spada rola czołgów i jak coraz pewniej czuje się na polu walki pozornie skazana na pożarcie piechota (nawiasem mówiąc, też występuje w znacznie liczniejszych grupach), wspomagana najrozmaitszymi rodzajami broni pancernej, i jak coraz bezcelniejsze stają się helikoptery szturmowe. Biedni czołgiści...

Patrząc na engine SP3 widzimy wyraźne podobieństwo do SP2. Te same panele, identycznie zrealizowana encyklopedia sprzętu... O, zaraz. Tu trzeba powiedzieć parę słów. Po pierwsze uważam, że forma encyklopedii w SP1 była (jak i wszystko inne w tej grze) niemal idealna. To, co pojawiło się w drugiej części jest już mniej zadowalające. Encyklopedia w SP3 pełnymi garściami czerpie zaś z tego, co było w „dwójce” - widać to choćby po identycznych burakach. Przykładowo: spójrzcie na współczesną rumuńską piechotę. Uzbrojona jest w odmianę kalasza. Każdy mający jakie takie pojęcie o uzbrojeniu wie, że Rumuni wytwarzali własną wersję tej broni, bardzo charakterystyczną z racji dodatkowej drewnianej rączki. Tymczasem w encyklopedii widzimy tam standardowy AKM-74... Co gorsza, nie widzę, by autorzy wysiliли się na poprawienie nawet tych najdawniejszych błędów



Plusy:

- skomplikowana gra przy nieskomplikowanej obsłudze
- bitwy pancerne na przestrzeni ponad 50 lat
- wbudowany, a prosty w obsłudze edytor misji
- olbrzymi wybór uzbrojenia + potężna encyklopedia sprzętu bojowego
- na pewno inna niż dwie poprzednie części SP
- tradycyjnie zupełnie przyzwolnił AI komputera
- niskie wymagania sprzętowe

Minusy:

- stosunkowo mało pojedynczych misji
- marna muzyka
- rozmaite (choć nie karygodne) błędy w encyklopedii
- raczej mało nowych rodzajów uzbrojenia
- fajne, ale... to już nie to, co tygrysy lubią najbardziej

Ocena:

7

(np. nadal Heinkel He-111 udaje Losia). Tej klasy kiksów jest zresztą jeszcze kilka. Ale mniejsza o encyklopedię, czepmy się czego innego: nowych typów czołgów (tzn. nie występujących w poprzednich częściach SP) jest w SP3 raczej niewiele. A szkoda, bo jest jeszcze sporo maszyn, które nie miały dotąd szczęścia pojawić się w tej grze. Wprawdzie i tak dysponujemy gigantyczną masą sprzętu - ale mogło być ich jeszcze więcej.

Wróćmy do głównego wątku: mimo ogólnych podobieństw nie znaczy to, że engine SP3 jest tylko kalką tego z SP2. Pomірmy tu sprawę otyłek, w których pojawiają się rozmaite komunikaty (czasem tak szybko, że nie sposób ich odczytać). Warto za to zauważyć, że na planszy znalazły się m.in. miejsca, w których otrzymujemy w czasie gry uzupełnienia (o ile jest to przewidziane w scenariuszu), że zwiększono możliwości definicji automatycznej reakcji danej jednostki na działania przeciwnika itp. Takie zmiany - nie powiem - witam z radością. Natomiast bez zmian pozostał podział na: scenariusze (nota bene - coś nie za dużo tych misji, autorzy zaś anonsują już data-dysk do tej gry; nieładne zagranie!), kampanie (tych jest sporo) i bitwy, gdzie gracz sam ustala kiedy, kim, z kim i jakimi siłami walczy. Nie zapomniano także o edytorze misji, losowym generatorze kampanii itp. miłych dodatkach.

Graficznie SP3 właściwie w niczym nie odbiega od pierwszej części SP (mowa o grafice pola bitwy, czyli backgroundach). To nie jest zaleta. Od premiery SP minęły już 3 lata i można było przez ten czas zrobić znaczący retusz tła (albo nawet może zastosować mapy i engine 3D - hmmm, to by mogło być niezłe!). Wprawdzie grafika w SP nadal mi się podoba - ale fakt jest faktem, że to co było ekstra parę lat temu, dziś już traci mizję. A najgorsze w tym wszystkim jest to, że zmniejszenie występujących na planszy jednostek o 3/4 (niestety!) znacznie pogorszyło wizualny odbiór gry. Zamiast potężnych czołgów, oddanych z wielką precyzją i cieszących oczy wieloma detalami, widzimy teraz najczęściej trudną do identyfikacji kupę jakiegoś metalicznego robactwa. Czy Królewski Tygrys albo inny Abrams, wielkości wychudzonego malego karalucha może wyglądać imponująco? Bez żartów... (I nie sugerujcie się tu widocznymi screenami - miałem poważne problemy ze ściąganiem własnych screenów, zaś oferowane przez SSI dziwnym trafem pomijają tę istotną wadę).

Dźwięk (efekty) - cóż, w SP2 był bez zarzutu, a ponieważ w SP3 jest po prostu identyczny, więc nadal robi silne i pozytywne wrażenie. Ale i tu nieco „świeżej krwi” by nie zaszkodziło. Muzyka - 7 audio-tracków na CD - jest miernawej jakości. Posępniejsze kawałki są jeszcze do posłuchania, te z chwil triumfu radzę wyciągać - brzmią jak muzyka z włoskich filmów z lat 50-tych, z akcją umieszczonej w starożytnym Rzymie. Ale też muzyka nigdy nie była mocną stroną tego cyklu.

Jak oceniam SP3? Dwojako. Patrząc na nią okiem człowieka, który nade wszystko ukochał część pierwszą i mierzy wszystko jej kryteriami, mam ochotę wyć i walić głową w ścianę, bo to już zupełnie inna gra, choć w mocno znanym kamuflażu. Prawdę powiedziawszy, niezbyt mi się podoba (właśnie dlatego, że tak daleko odbiega od idealnej dla mnie części nr 1). Ale spoglądając obiektywnie na SP3 jako na samodzielną grę strategiczną, oceniam ją jakoś realizację, rozmach, wysiłek włożony w zwycięstwo w starciu, poziom inteligencji komputera - nie mogę dostrzec jej niewątpliwych zalet (jak i wad). A że pierwsze przeważają...



Q-Action	
Producent: SSI/Midscape	
Wymagania: 486/66, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, DOS	
Dystrybutor: Optimus S.A. tel.(018) 437797	
Internet: http://www.midscapeuk.com	

Rewolucyjna gra wojenna łącząca akcję ze strategią

BATTLE ZONE

Zabierz strategię na linię frontu

System dowodzenia:

Nowatorski system menu łączy dowodzenie żołnierzami z zarządzaniem zasobami, dając Ci pełną kontrolę nad akcją z wnętrza swojego pojazdu.

Agregat słoneczny:

Agregat słoneczny dostarcza energię do wież strzelniczych i innych energochłonnych jednostek.

Wieża radarowa:

Wieża powinna posiadać zasilanie, aby zwiększyć zasięg i precyzję namierzania.

Wieża strzelnicza:

Poleżna, daleko sięgająca jednostka obronna, zasilana cenną energią słoneczną.

Aktualne zdjęcie ekranu z gry wersji bez akceleracji.

Gra wieloosobowa:

Wzię udział w wieloosobowych bitwach, w pełnym trybie strategicznym w sieci LAN, przez modem lub w internecie.

Grafika:

Pełna współpraca z akceleratorami grafiki 3D pozwala na uzyskanie bardzo wydajnego i szybkiego środowiska gry, przy wykorzystaniu aktualnych zdjęć z wypraw kosmicznych NASA.

Kampanie:

Ty decydujesz, którą armię dowodzisz: możesz grać po stronie amerykańskiej lub sowieckiej.

Piloci:

Piloci są cennym zasobem. Rozjeżdżaj lub strzelaj do nieprzyjacielskich pilotów, którzy stracili swoje statki oraz chron własnych.



Czołg Grizzly

Skonfiguruj Grizzlego, główny amerykański czołg pola walki.

Trójwymiarowy radar

Trójwymiarowy radar topograficzny wskazuje położenie bazy, rozmieszczenie jednostek, pole widzenia i pozycję wroga.

Miernik biometału

Zbieraj biometal, aby budować fabryki produkujące jednostki i koszyki szkolące nowych pilotów.

Zbieracz:

Wysyłaj tę jednostkę w celu zbierania cennego złomu. Na polu walki możesz go pozyskać na złożach odpadów lub ze szczątków rozbitych pojazdów.

Uzbrojenie:

Zużywaj zasoby na skonfigurowanie uzbrojenia swojego pojazdu w środku pola walki.

W 1980 roku, Battlezone wprowadziło prawdziwą trójwymiarową grafikę, na zawsze zmieniając świat gier. Teraz Battlezone ponownie zmienia stosunek do grania ze swoją intensywną akcją i bezkompromisowym podejściem do strategii czasu rzeczywistego.

Obejmij dowództwo na polu walki. Nie nad nim!

Windows™ '95
PC-CD Rom

www.activision.com

LEAD
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.

02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,

tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21



ACTIVISION

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry. Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Stalowe... hmm...

Balls of Steel

Skojarzenia są zabawą doskonałą, o czym świadczą między innymi liczne dowcipy o autobusie (długi, czerwony i często staje), Łuku czy Mikołaju. Balls of Steel - nowy flipper firmy GT Interactive również odpowiednio się kojarzy, tym bardziej dzięki sugestywnej czołówce, w której widnieje zdjęcie uroczej damskiej rączki trzymającej DWIE bile. Tytuł ten sugeruje grę dla twardzieli, więc nie dziwnego, że motywy stołów to fantasy, sf, militaria i oczywiście słynny Duke Nukem.

LORD Y

Balls of Steel to pięć stołów: Darkside, Barbarian, Mutation, Firestorm i Duke Nukem. Darkside bazuje na klimacie SF, gdzie zadaniem gracza jest wykańczanie Obcych atakujących kosmiczny patrol. W Barbarian z kolei mamy do czynienia z klimatem Heroic Fantasy. Mutation - mój ulubiony stół - to laboratorium szalonych naukowców, w którym grasują napromieniowane stwory, Firestorm zaś jest polem dla popisu oddziału komandosów. No i oczywiście Duke Nukem - stół, po którym biegają znane z gry „świniaki”, zbieramy karty magnetyczne itp, a „theme”, czyli opis stołu, podsumowuje tekst: „No alien's gonna take my balls”. Oczywiście wszystko opatrzone jest odpowiednimi komentarzami znanymi z Duke'a i nie tylko. Z pewnością też nie dla dzieci przeznaczony jest stół Darkside, gdzie po zdobyciu karabinu maszynowego usłyszymy „let's kick some alien butt”, a po trafieniu

pętających się po stole pajęczków zostają z nich wdzięczne plamy krwi. To samo w Barbarian, gdzie za pomocą bili szlachtujemy toporami strażników fortecy. Jednak dorosły odbiorca zauważy również niesamowitą dynamikę gry,



Plusy:

- pięć stołów
- doskonała oprawa audiowizualna
- teksty Duke'a
- internetowa lista przebojów

- satysfakcja z gry
- mnogość „questów”

Minusy:

- dość niski poziom trudności
- w porównaniu z konkurencyjnymi flipperami - niezbyt dużo dodatkowych atrakcji

Ocena:

8

doskonałą grafikę i efekty dźwiękowe, a także dużą ilość „subquestów”, jak np. gry na wyświetlaczu (moimi faworytami są Shooting range z Darkside i Skulls z Barbariana) czy na głównej planszy, ale odpowiednio zmodyfikowanej. Nie ma tu realizmu i podobieństwa do autentycznych flipperów, ale za to można postrzelać do biegających po planszy pajęczków, świniaków, mrówek, ptaków i innego towarzystwa, za co oczywiście zdobywamy odpowiednie punkty.

Od strony technicznej Balls of Steel prezentuje się dość skromnie - nie ma możliwości regulacji ustawień, ilości bil itp. Jedynie poprzez wybór poziomu trudności (novice, regular, arcade, tournament) można wpłynąć na ilość bil, włączenie lub nie extra balla czy specjalnego bonusu - powerball bazującego na ilości zdobytych punktów. Stoły mogą być oglądane zarówno na pojedynczym ekranie, jak i z przewijaniem (polecam), nie ma jednak widoku 3D, ani „ukrytych stołów” i innych atrakcji



znanych z ostatnich produkcji konkurencji. Oprócz biegających po planszy stworów wszystkie stoły przypominają klasykę flipperów i za to właśnie możemy być wdzięczni. Stopień trudności gry jest dość niewielki w porównaniu z innymi flipperami, a na „questach” dość łatwo zarobić naprawdę spore kwoty. Jeśli już jestem przy punktacji, to na poziomie Tournament istnieje możliwość wysłania swoich wyników do internetowej „galerii chwały”, gdzie skonfrontować nasze sukcesy z maniakami flipperów z całego świata (uwaga: jeśli używamy cheatów, podanych w jednym z ostatnich CDA (na kompaktce) nasz wynik nie będzie opublikowany). Pierwszy raz spotykam się z czymś takim we flipperze, a przecież akurat ten rodzaj gier doskonale nadaje się do

„pisywania się” ilością punktów.



Z pewnością nie będę oryginalny, jeśli stwierdzę, że pośród rzeszy maniaków deathmatchów (w Quake gra się chyba w każdej redakcji i zwykle robi to 90% załogi) ja i Yasu

pojedynkując się zawzięcie na Darkside, wyróżniliśmy się dość wyraźnie. Moim zdaniem dużo przyjemniej jest pochwalić się wynikiem rzędu 450 milionów (to Yasu) niż nawet 150 fragami (quake'owcy wiedzą o co chodzi) podczas piętnastominutowego deathmatcha. Naprawdę z czystym sumieniem można polecić Balls of Steel każdemu miłośnikowi flipperów i nie będzie on zawiedziony.

Q-ACTION

Producent:
GT Interactive

Wymagania:

P 100Mhz 133(recommended)
Win 95 with DirectX v3.0, 16mb
RAM, 1Mb VESA

Internet: <http://www.gtinteractive.com>

Dystrybutor:

L.E.M.
tel.(022) 6428165

INTRO

EXTREME



pentium® II

Jesteś starym wyjadaczem 3D ale nie wiedziałeś o świecie EXTREME. Nic dziwnego - ten EXTREME-alny komputer stworzyliśmy dopiero teraz. Jest jak EXTREME-alna skrzynka kontaktowa z wyrafinowanym multi-swiatem. EXTREME-alnie fotorealistyczna grafika wciąga w EXTREME-alnie animowaną rzeczywistość. EXTREME-alny dźwięk i rendering w EXTREME-alnie czasie aktywizuje EXTREME-alne wrażenia. EXTREME-alne teksturowanie zabezpiecza trójwymiarowe działania komputerowych maniaków. EXTREME to multimediaalne imperium zmyślowo gwarantujące EXTREME-alnie skalną eks-
tazę.

SZYBKIE WPROWADZENIE...
www.extreme.pl

Uwaga!
Obiekt pod
ochroną
EXTREME-alnie
zINTERNETowanej
grupy!

EXTREME-alnie skonfigurowana strefa
mocnego wrażenia
dostępna za porozumieniem stron.
Wejdź w układ!
Szałałeś przy konsolach do gry?
Spróbuj tego z EXTREME
(słowa odjazd będziesz używał
ostrożniej...).

Do pierwszych 1999 EXTREME'ów
EXTREME-alnie kultowa gra
strategiczna: niespotykane opcje,
sztuczna inteligencja.

OPTIMUS® extreme FIGHTER

- Procesor: Pentium® II 233 MHz
Płyta główna: z chipsetem LX 440
RAM: 32 MB SD RAM
Grafika: SVGA 4 MB 3D DVD
HDD: 2,5 GB
CD ROM: x 24 wykonany w nowej technologii
lub DVD ROM
Karta dźwiękowa: z Wavetable
Akcelerator grafiki: Voo Doo 3 Dfx
Inne: mysz Microsoft, klawiatura Win 95,
obudowa ATX,
5 płyt CD z atrakcyjnymi programami
Opcjonalnie: monitor cyfrowy 15"/17",
głośniki z Subwooferem Surround



KONKURS NA RECENZJĘ

Jak zostać recenzentem CD-Action, najbardziej prestiżowego czasopisma o grach komputerowych w Polsce? To proste! Dajemy Wam szansę spełnienia marzeń. Weźcie udział w ogólnopolskim Szkolnym Konkursie na Recenzję Gry Komputerowej. Zasady publikowaliśmy już parokrotnie, więc teraz tylko kilka drobnych przypomnień:

1. Konkurs przebiega w dwóch kategoriach:

a) Najlepsza Recenzja - Komisja Redakcyjna ocenia wartość merytoryczną tekstów, a najciekawsze prace zostaną opublikowane na łamach czasopisma CD-Action (autorzy otrzymają honoraria autorskie zgodne z tabelą stosowaną w Redakcji). Wiele z nadesłanych prac zamieścimy na krążku CD-Action. Wśród autorów recenzji rozlosujemy nagrody w postaci gier komputerowych. Teksty przesyłamy na adres Redakcji wyłącznie na dyskietkach, zapisane w pliku tekstowym: .txt

b) Najlepszy Organizator Szkolnego Konkursu - W tym wypadku wystarczy jedynie wywieścić tę stronę w swojej szkole i podpisać ją własnym nazwiskiem. Autorzy recenzji powinni zaznaczyć, kto jest Organizatorem Konkursu w ich szkole, a Organizator może sam zebrać wszystkie recenzje i przesłać je razem na jednej dyskietce. Najbardziej operatywny Organizator Szkolnego Konkursu (liczy się ilość prac z zaznaczonym nazwiskiem Organizatora) otrzyma komputer multimedialny ufundowany przez Sponsora Konkursu. Szkoła zaś otrzyma nowoczesną drukarkę komputerową. Możemy też wybrać się osobiście na święto szkolne zorganizowane z okazji zwycięstwa w Konkursie na Recenzję Gry Komputerowej.

2. Przypominamy też, że temat recenzji pozostawiamy Waszej inwencji. Bez ograniczeń - nie musi to być nawet gra na PC-ta!

3. Termin nadsyłania dyskietek upływa dopiero 30 czerwca!!! Przedłużamy czas trwania Konkursu ze względu na Was! Przychodzą ciągle dziesiątki prac!

4. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w numerze wrześniowym.

Organizatora Szkolnego Konkursu:

imię, nazwisko, klasa.....

Mroczniejsza kolonia

Council Wars

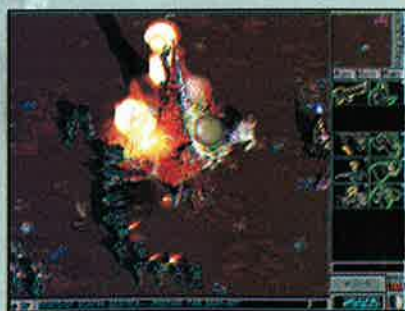
Z zestawami dodatkowych misji do gier jest zawsze trochę problemów, gdy przyjdzie je oceniać. Nie bardzo wiadomo, jakie kryteria zastosować - np. oryginalność? Przecież wiadomo, że takie produkty są zawsze (małe) (lub bardziej) wiérne w stosunku do pierwowzoru. Ilość misji czy raczej ich jakość? Nowe rozwiązania? Czy uwzględniać dodatkowe bajerki (desktoy, screen-savery) na płycie, czy też patrzeć tylko na misje?

MAC ABRA



możemy stanąć tak po stronie Obcych, jak i ludzi. Podobnie jak w DC, na planszy dodatkowo egzystują sprzymierzone z nami (do czasu, do czasu...) siły komputera.

Council Wars oferuje nam 16 misji, podzielonych na dwie 8-scenariuszowe kampanie (po jednej dla ludzi i Obcych). Nie jest to za wiele. Tym bardziej, że autorzy nie dolożyli żadnych misji solowych. Nie popisali się też zbytnio przy rozbudowie świata gry. Owszem są nowe cut-scenki (jak zawsze tyleż krwiste, jak czadowe - oglądając je mam wrażenie, że siedzę w kinie na kolejnym sequele Aliens), przemysłnie przemieszane ze starymi. Są jakieś retusze grafiki. Są dwie nowe jednostki (po jednej na stronę, chyba tylko po to, by udowodnić, że coś jednak w grze dodano). Wszystko to robi wrażenie dość powierzchownych kosmetycznych poprawek. Tym bardziej, że cele kolejnych misji są do siebie niemal bliźniaczo podobne: tak czy siak, zwykle chodzi o to, by zrównać z ziemią (ops, glebą) bazy wrogów. W wypadku kampanii Obcych jest nieco lepiej - ale niewiele. Też większość zadań jest na jedno kopyto (czy mackę). Owszem, czasem trafi się jakiś smaczek, choćby ciekawa i zmuszająca do wysiłku modyfikacja standardowego zadania. Np. w pierwszej (po stronie ludzi) misji musimy zniszczyć trzy siedziby Obcych, mając śmiesznie mało żołnierzy. Po wykryciu każdej kolejnej bazy otrzymujemy posiłki - i to



tak perfidnie dobrane, że jest ich za mało, by wygrać bez trudu, a za dużo, by nie podjąć wyzwania. Albo musimy schwytąć żywcem dowódcę Obcych, który skraksował w UFO (demolka bazy - swoją drogą). Ale to raczej wyjątki od reguły, która wygląda tak: baza -

surowce - upgrade - jednostki - upgrade - i na siedzibę wroga! Tradycyjnie też w finale, zaraz po kolejnym i ostatecznym (???) pokonaniu przeciwnika, natychmiast bierzemy się za lby z dotychczasowym komputerowym sojusznikiem. Aha, jest jeszcze nowy artefakt do zdobycia - i to zasadniczo koniec wszystkich atrakcji. Prawda, że nie było ich za dużo?

Jak widać, skoncentrowałem się głównie na wadach CW. O zaletach (grafika, dźwięk,



U góry:

Bratobójcza wojna? Tak jest, tu nie ma wiecznych przyjaciół - gdy nie ma wroga, dawni sprzymierzeńcy biorą się za lby.

Plusy:

- to jest
- nowe cut-scenki
- nadal wysoka
- wyjątki od reguły
- wyjątki od reguły
- wyjątki od reguły

Minusy:

- brak single misji
- słabe kryteria
- wyjątki od reguły
- wyjątki od reguły
- wyjątki od reguły
- wyjątki od reguły

Ocena:

5

widoczne w grze pory doby i wynikające z tego skutki, grywalność itp.) nie chcę mówić, ponieważ wszystko zostało powiedziane przy okazji recenzji Dark Colony. Tu (nadal) wrażenia są znakomite, bo DC to jeden z najefektowniej wyglądających RTSów w historii tego rodzaju gier. Ale patrząc na CW widzę głównie chęć zarobienia na klientach dodatkowej kasy minimalnym wysiłkiem, co (jako potencjalnemu nabywcy) wcale się mi się podoba. Council Wars nie imponuje bowiem ani liczbą misji, ani też znaczącym ulepszeniem założeń gry czy wzbogaceniem jej o nowe pomysły. Jeśli już czymś imponuje - to poziomem trudności, który (jak na mój gust) jest bardzo wysoki (choć są misje - wyjątki). Rozumiem, że pack przeznaczony jest dla tych, którzy przeszli DC, więc misje nie mogą być zbyt łatwe... ale chyba przegięto nieco w drugą stronę. Sumując „za i przeciw” uważam, że CW jest produktem zaledwie poprawnym.

 Wymagania: P-90, SVGA, 16 Mb Ram, CDx2. Win 95, karta muzyczna. zainstalowana Dark Colony Internet: http://www.lake2europe.com	Producent: Take 2 Interactive Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6426165
---	--

F1, F2, alt + F4

F1 '97

Ohrodziło ostatnimi czasy wszelakiej maści "samochodówkami", oj ohrodziło! A co druga z nich to konwersja "konsolowo-pecelowa". A co druga z tego to... gorsza; w coraz bardziej kiepskim, zręcznościowym ujęciu. My, "realiści", wyraźnie nie mamy szczęścia do takich przeróbek... Nie piszę o tym bez powodu. Tak też ma się bowiem rzecz z głównym hitem z PlayStation - *Formula 1 '97*. Otóż ukazał się on wreszcie na ekranach monitorów blaszaków. Choć - z uwagi na to, jak prezentuje się całość, dopisać należałoby również - niestety...

GEM.INI

Aprzecież miało być tak pięknie, ech! I wszelkie początkowe znaki na ziemi i niebie glosiły, że tak właśnie będzie. Nie da się bowiem ukryć, że w istny zachwyt wprowadziło mnie najpierw niesamowicie klimatyczne, choć baaardzo nietypowe interko (zaprawdę powiadam Wam - czegoś podobnego w grach "haczących" o Formułę 1 jeszcze nie było...!), a za moment pełne wyczekiwania drżenie rąk oraz gęsia skórka na całym ciele wywołał widok plany tytułowej. Ech, ta jakże obiecująca mnogość zastrzeżonych, elitarnych znaków handlowych... Wśród nich oczywiście również te

najwspanialsze dla maniaków cartów - logo FIA, oraz - dla graczy w ogóle - 3Dfx, Dolby Surround, QSound. Wszystko to razem obiecywało ucztę dla oka i ucha, jakiej dotychczas nie mieliśmy okazji próbować! I wszystko to razem sprawiło, że znacznie trudniejsza do przekłnięcia stała się gorycz rozczarowania. Ech, wszystko marność... Choć tej akurat nikt raczej się nie spodziewał. A mimo to jednak właśnie w ten sposób należałoby określić całokształt tego, co było w F1 '97 później; po intrze i plany wstępnej.

Co widać, słychać...

Ot, weźmy na warsztat właśnie kwestię oprawy wizualnej; oczywiście 3Dfx i... właściwie nic poza nim. Nasz redakcyjny specjalista od grafiki, Madbrush, stwierdził wprost, iż fakt, że jednak jakoś się to w ogóle prezentuje to zasługa 3Dfx i niczego poza nim. Aż strach pomyśleć, co by się stało, gdyby zabrakło dopalacza... Podobnie zresztą jest z dźwiękiem - niby Dolby, niby QSound, cóż jednak z tego, gdy odgłosy miejscami dosłownie aż "chrupią"? Zresztą i to nie jest najistotniejsze. Tak naprawdę przysmatem, przez który postrzegam obecnie tę grę, jest jej fatalna wręcz grywalność! Przykro mi tak mówić, tak to się jednak niestety przedstawia. Oto bowiem w grze szwankuje to, co ZAWSZE stanowi podstawę każdej świetnej samochodówki, a ściślej: każdej symulacji czy to bolidów Formuły 1, czy CART - realność kierowania... I naprawdę nie czepiam się szczegółów i nie wymagam od każdego tytułu cudów na miarę TOCA czy Precision Racing. Skądże znowu - to byłoby zbyt piękne. A jednak nie jestem w stanie bez zgrzytania zębami przetrwać "cudów", jakie wyrabia ten rozpędzony "quasi-bolid"! Oto bowiem jeżdżąc "na klawiszach" wielokrotnie wręcz dławilem się kłótniami, których - przez wzgląd na pracującą obok Jaspin - nie ośmieliłem się wypowiadać głośno... A było one - niestety - uzasadnione! Oto bowiem z namolnym uporem i beżmyślnością nasz rozpędzony ponad granice pojmowania "zwykłych" kierowców i - co zrozumiałe - niemal zupełnie niesterowny bolid, podczas wchodzenia w luk nagle zaczyna baaardzo ochoczo skręcać. Niby wszystko świetnie, jednak czyni on to na tyle nieudolnie, coraz bardziej zacieśniając tor skrętu, że dużo częściej "rzeźbi" się kola wewnętrzne niż zewnętrzne! Bolid wręcz owija się - przykładowo - wokół wewnętrznej bandy. Wygląda to dokładnie tak, jakby autorzy kompletnie zapomnieli o działaniu siły odśrodkowej... Zabawne? Co więcej: wszystko to w trybie Championship, czyli tej bardziej realnej części F1 '97. Tego zaś, co dzieje się na Arcade nie sposób opisać cenzuralnymi słowami. Krótko - cały czas do przodu, hamulce nie istnieją (bo nie muszą) i nie przejmujecie się przeszkodami terenowymi, efektowne zwycięstwo macie w kieszeni! I tylko cichym, nieśmiałym głosem pytam: GDZIE w tym wszystkim radość z wygranej? Ech, marność...

...i czuć.

Taaak. W taki właśnie nieszczęsny sposób prezentuje się ta równie nieszczęsna gra. A miało być tak wspaniale. Niestety - tego typu nastawienia to jedynie ułudą naiwnych, a

spragnionych wspanialości umysłów... Czy jednak wśród tej całej "nędzy i rozpacz" dają się odnaleźć jakieś mocniejsze punkty? A i owszem. Są to jednak wyłącznie "przyprawy" do tego, co powinno być treścią gry. Oczywiście grafika. Wcześniej wyraziłem się o niej dość nieprecyzyjnie; ogólnie ona naprawdę nie jest zła. W każdym razie nie denerwuje... Więcej: jest nawet w miarę przyjemna. Ale nie więcej. I gdyby nie akcelerator, byłoby straszliwie... Podobnie zresztą ma się sprawa z dźwiękiem i ogólnie tłem muzycznym. Zarówno jedno, jak i drugie są po prostu niezauważalne. No, z jednym mialym wyjątkiem: zmiana ścieżki audio na płycie powoduje zamrożenie na moment całej rozgrywki... Jest to tym bardziej dołujące, że zwolnienie wszelkich pauz w grze owocuje dość wyraźnym "kopem w plecy" auta. A dokładnie: pozycja naszego bolidu zmienia się w znaczący sposób: wygląda to tak, jak gdyby w czasie przymusowej przerwy samochód jechał jeszcze przez kilka chwil sam, bez naszego udziału... Co gorsza: my nie widzimy tej translacji. Popróbujcie sami z włączaniem i wyłączaniem pauzy - zastrzegam jednak: na prostej drodze i przy całkowitym braku innych bolidów w zasięgu wzroku...

Długo by jeszcze można mówić zarówno o mniej czy bardziej widocznych "plusach" F1 - o efektach echa w tunelu na torze w Monte Carlo, o istnym ryku ludzi zgromadzonych na trybunach, o zabrudzeniach pojawiających się na kamerach, o wirtualnym kłopotcie, o zmiennej aurze... - jak i, dla równowagi, o mniej czy bardziej dotkliwych mankamentach: o wyciszającym się zupełnie przy niskich obrotach odgłosie pracy silnika, o istnej niemożności gry za pomocą joyst, o braku postaci Jacques Villeneuve (komentarz omija jego nazwisko, zadowolając się określeniami typu: młody Kanadyjczyk, pierwszy Williams itp.; brak jego fotografii) i tak dalej, i tak dalej... Daje to jednak - mam nadzieję - pewien przekrojowy obraz całości. Jakże nierównej całości...

Dlatego też i ocena F1 '97 nie jest oceną zapewne zupełnie obiektywną. Ta gra to po prostu koktajl, w którym dokładnie wymieszane zostały elementy dobre (ba, miejscami bardzo dobre!) z fatalnymi. Ogólnie jednak można zaryzykować twierdzenie, że dla podobnych do mnie pod względem gustu graczy-realistów tytuł ten będzie ogromnym rozczarowaniem. Dla miłośników samochodowych zręcznościówek - sam nie wiem - być może jednak to produkt godzien uwagi? Chociaż, jakby się nad tym zastanowić, z TAKIM sterowaniem... I dlatego też tylko piątka. Piątka jako próba uśrednienia elementów wybitnych i słabych. Odnosząc się do porównania - F1 na prostych śmiga, że aż miło; na zakrętach jednak zaczyna się straszliwie krztusić. A przecież miało być tak pięknie... Ech...



Plusy:

- grafika (włec jednak...)
- dźwięk (włec jednak...)
- opcje multiplayer
- zmiany ceny
- Minusy:
- "realizm"
- FATALNE STEROWANIE
- dźwięczne programowe
- ustawienia joyst
- dźwięk (no co?..)
- brak Villeneuve

Ocena:

6



Producent:
Psygnosis

Wymagania:

w95, p166, 2xcdrom,
16mbram, 3dtx, awe32

Dystrybutor:

CD Projekt
tel. (022) 250703

Internet: <http://www.psygnosis.com>

INFO

Jam jest Ubik...

Ubik

Tak jest, w końcu pojawiła się gra, będąca „ekranizacją” jednej z najwspanialszych książek powstałych w ostatnim półwieczu. Ubik, autorstwa P.K. Dicka, jest dla wielu czytelników si powieścią kultową. Dla mnie był to jak cios młotkiem w głowę - po przeczytaniu ostatniej strony Ubika siedziałem otępiały, z osłupieniem wpatrując się w ścianę, w stanie dziwnej bladości, a przed oczyma wirowały mi psychodeliczne obrazy... Jeśli ktoś nie miał do tej pory szczęścia, by „zmiaryć” się z tą książką - gorąco polecam: mocne wrażenia gwarantowane, choć lektura wymaga od odbiorcy sporego wysiłku intelektualnego. To jak jeżdżenie sportowym samochodem na pełnym gazie - wielki wysiłek, ale i jaka radocha...

MAC ABRA

Trzymając w dłoni trzy kompakty z Ubikiem czułem jak motały mną sprzeczne uczucia. Z jednej strony cieszyłem się, że będę miał ponownie okazję do zanurzenia się w wykreowanej w książce obłędnej rzeczywistości; z drugiej strony obawiałem się, iż twórcy gry nie sprostają zadaniu. Problem w tym, że Ubik jest dziełem, którego praktycznie nie da się w zadowalający sposób przenieść na ekrany - czy to kin, czy też monitorów komputerów. Od razu więc było dla mnie jasne, że komputerowa wersja tej książki musi być tylko cieniem pierwowzoru, wykorzystującym poszczególne oryginalne wątki, epizody i postacie w celu stworzenia zupełnie nowej fabuły. I tak jest w rzeczywistości. Na pudełku widnieje nawet napis „na motywach powieści [Ubik]”, więc nie można nawet mieć nadziei na zbytnią wierność „prototypowi”... Ale dla tych, którzy nie czytali Ubika, będzie to po prostu dobry i oryginalny w zamyśle program, łączący elementy przygodówki i gry akcji oraz „pożyczający” sporo z RPG. Lecz tradycyjnie (w Przypadku takich mikśów) miłośników gier adventure może zniechęcić duża ilość mniej lub bardziej trywialnych strzelanin, wymagających szybkiej ręki i pewnego oka, zaś miłośnicy akcji (o ile nie znają angielskiego w stopniu wystarczającym do zrozumienia dialogów) ugrzną w momencie, gdy np. trzeba będzie przekonać daną postać, by zechciała z nami współpracować (ale spoko, polscy gracze - dystrybutor zapowiedział na czerwiec w pełni zlokalizowaną edycję gry).



Światy książkowego i komputerowego Ubika są pozornie dość zbliżone. Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w rzeczywistości, w której ludzie obdarzeni mocą psi (telepaci itp.) nie są traktowani jak wybrzki natury; telepata to taki sam dobry i nie budzący zdumienia zawód jak dziś np. makler. Istnieją korporacje zatrudniające takich właśnie osobników. Jednak w tym miejscu gra znacząco odbiega od autorskiej wersji świata. U Dicka ludzi tych wynajmowało się np. w celu szpiegostwa przemysłowego; tym samym działały specjalne agencje, które miały za zadanie przeciwdziałać takim praktykom. Psi-mieni u Dicka przypominali dzisiejszych prywatnych detektywów, którzy nie są ani dobrzy, ani źli - po prostu wypełniają

Rucintera, którzy wspierają odpowiednie władze (FBI itp.) w neutralizacji i eksterminacji tych złych.

Co więcej, o ile w książce walka pomiędzy ludźmi z obu agencji odbywała się tylko w sferze psi, a neutralizacja nie była równoznaczna z fizyczną likwidacją oponenta, to w komputerowej wersji mamy już na stanie kilkadziesiąt (!) giwer, granatów itp. za pomocą których możemy w bardzo dosłowny sposób wyłączyć z akcji przeciwnika. Naturalnie można też do tego celu wykorzystać moce psi - ale jednak tak czy siak ostatnie słowo zwykle należy do tego, kto naciska spust.

Samymi psi-mienami daleko nie zajdziemy (zresztą nawet oni są uzbrojeni - a to od razu pokazuje, co w grze jest najważniejsze). Moim zdaniem jest to ogromne zubożenie Ubika, który z

psychodelicznej i zakręconej do sześcianu



złcone zadania najlepiej jak potrafią, nie przejmując się tym, kto i po co ich wynajął. W Ubiku „made by Cryo” tych ludzi podzielono natomiast na dwie kategorie. Ci

opowieści o telepacyjnych starciach degraduje się w tym momencie do poziomu co najwyżej ambitnej strzelaniny w klimacie np. Syndicate Wars. Inna rzecz, że (jak już wspominałem) nie da się zekranizować Ubika inaczej niż kosztem wielu rozmaitych

uproszczeń. Ale czy aby w przypadku produktu Cryo uproszczenia te nie poszły za daleko? Oto jest pytanie!

No dobra, dość hamletyzowania. Pora na konkrety. Nazywasz się Joe Chip, jesteś prawą ręką Rucintera i szefem jego ludzi. Przed Tobą sporo misji do wykonania - zli hollisterowcy knują na potęgę! (Ostatnia dygresja - w oryginalnym Ubiku Joe Chip był urzędasem, nieudacznikiem i oferumą; powiedzmy, że pełnił rolę zbliżoną do podrzędnego księgowego. Był po prostu żalostną postacią przypadkiem zaplątaną „pomiędzy ostrza potężnych szermierzy”. Tymczasem w grze jest to energiczny i - nie ukrywajmy - przystojny dowódca; tym samym z oryginalnym Chipem łączy go tylko nazwisko. I tak samo jest z większością oryginalnych „ubikowych” rozwiązań.) Głównym zadaniem Joeego jest skompletowanie ekipy do wykonania danej misji (plus bezpośrednie uczestnictwo i dowodzenie w starciach). Jego

Po prawej:
Świat Ubika jest
wystarczająco mroczny,
by poczuć dreszcz...
Szkoda więc że w grze
nie ma za wiele
książkowego klimatu...



życie nie jest proste. Nie wspominam już nawet szerzej o tym, że Joe, palając się po biurowcu Rucintera (parę ładnych pięter), nawiązuje rozmaite kontakty, często przydatne w dalszej części gry, i wplątuje się w rozmaite tarapaty. Skoncentrujmy się na jego głównym zadaniu: problemach, jakie wynikają z pełnienia funkcji dowódcy.

Po pierwsze ogranicza go budżet, którego nie może przekroczyć. A tu trzeba wynająć ludzi, zakupić sprzęt, zapłacić informatorom za ich cenną wiedzę... Po drugie musi dobrać odpowiednich ludzi do odpowiedniego



inne bajki). Gdy macie problemy z podjęciem decyzji w tej czy innej sprawie - wyręczy Was komputer, ale sami twórcy gry piszą, iż radzą NIE korzystać z tej opcji przy dużym stopniu zaawansowania rozgrywki.

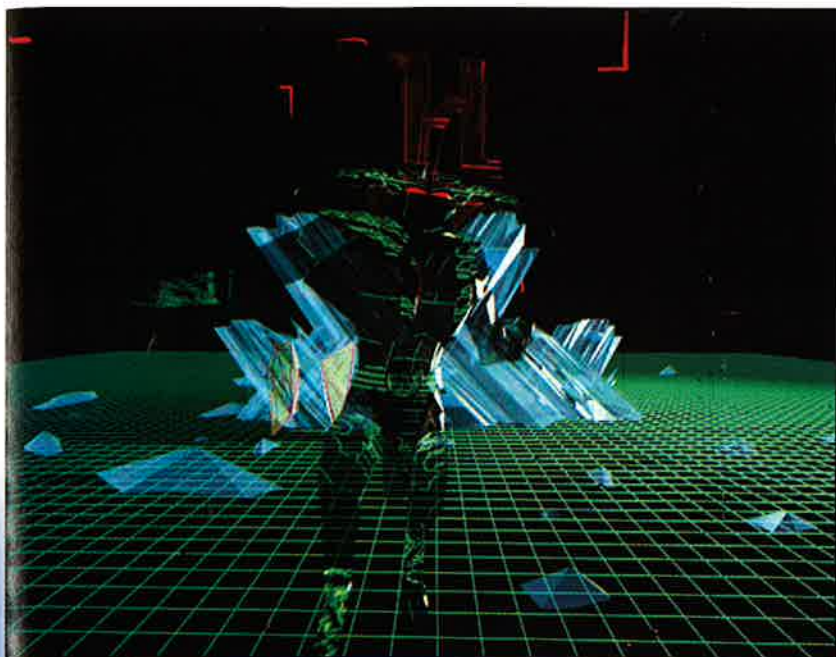
Należy się Wam trochę słów na temat zdolności paranormalnych. W końcu w Ubiku pełnią one bardzo ważną rolę, podobną do tej, co Moc w Jedi Knight. Wyróżniamy sześć odmian sił psi. Biologiczna - oddziaływanie na istoty żywe, np. chwilowy paraliż lub całkowite uleczenie wybranego osobnika; materialna - działa tylko na mechanizmy, np. blokowanie działania silnika pojazdu... lub broni wroga; mentalna - kontrola umysłowa; energetyczna - przysmażamy wroga wyładowaniami energii; kinetyczna - dobra np. przy odchyłaniu toru pocisków; temporalna - manipulacja czasem! Każdy psi-agent obdarzony jest (wyjściowo) zdolnościami w jednej z wymienionych kategorii, przy czym posiada dwie możliwości działania - ofensywną i defensywną. W miarę upływu

zadania. Na początku nie jest to zbyt trudne - bierze się zawsze jakiegoś mięśniaka z odpowiednio wielkim kawałem żelastwa w łapie i maksymalnie napakowanego psi-mena o dowolnej specjalności. Ale w miarę rozwoju fabuły okazuje się, że w obrębie obu kategorii istnieje wiele profesji; dobór właściwego człowieka jest coraz trudniejszy i ma olbrzymi wpływ na końcowy wynik misji. Wybranych ludzi należy odpowiednio wyposażać (broń, amunicja, pancerz, medpakiety,

czasu jest szansa na opanowanie nowych zdolności psi, jak i rozwijanie już posiadanych. Psi-meni mają bowiem przed sobą 6 kolejnych stopni wtajemniczenia. W efekcie daje to blisko 50 (dokładnie: 48) rozmaitych możliwości oddziaływania siłami parapsychicznymi! Naturalnie każdy psi-men posiada ograniczoną „wydajność” i podczas misji z jego umiejętności należy korzystać ze sporą rozwagą. Na szczęście dla pochoptnego gracza ludzie ci dość szybko się regenerują i po paru minutach przymusowej psi-bezczynności znów służą nam swoimi dziwnymi talentami. Oprócz doskonalenia się w oddziaływaniu psi nasi ludzie mogą też zdobywać już zupełnie tradycyjnie umiejętności: np. snajpera, hackera (tak!), zwiadowcy, szturmowca, demolishera (niszczyciela?),



lekarza. A i Joe Chip może sobie od czasu do czasu zafundować nowego - nomen-omen - chipa (taktycznego), który umożliwi mu efektywniejsze dowodzenie (np. dzięki przyspieszeniu czasu reakcji). W Ubiku istnieje też coś takiego, jak cyberprzestrzeń (nieobecna w książce), gdzie można sporo i efektownie namieszać - o ile ma się do tego odpowiednie predyspozycje i umiejętności. Ostrzegam, że niewprawni hackerzy ryzykują tam wypaleniem mózgu i podobnymi „atrakcjami”, zaś ludzie Hollisa są „w te klocki” prawdziwymi mistrzami... Zostaliście ostrzeżeni! Upprzedzam, że cyberprzestrzeń jest praktycznie nieobecna na poziomie trudności easy. I wbrew pozorom nie jest to wada gry; bezpieczne poruszanie się w



cyberprzestrzeni to jeden z najtrudniejszych elementów rozgrywki, więc dla początkujących byłby on tylko dodatkowym stresem. Swoją drogą, niezależnie od poziomu trudności, gra i tak jest pieruśko trudna do ukończenia. Mimo dość przykrych i bolesnych doświadczeń z cyberprzestrzenią, muszę przyznać, że akurat to odstępstwo od wersji książkowej przyjąłem z wielkim uznaniem.

A jak wygląda sama gra? Wspomniałem już o sporym podobieństwie do Syndicate Wars. Dodajcie do tego nieco Flashbacka, szczyptę Blade Runnera oraz sporą miarkę elementów klasycznej przygodówki (zrealizowanej w konwencji np. Men in Black; jest 110 postaci, z którymi można pogadać) i macie już mniej więcej wizję realizacji Ubika. Postacie są trójwymiarowe, poruszają się w sumie płynnie i naturalnie (dzięki motion-capture). Możemy dowodzić tak całą grupą agentów, jak i jedną postacią, przełączając się w dowolnej chwili na wybranego osobnika. Akcję oglądamy z wielu ujęć kamery. Do wyboru mamy ustalenie automatycznej zmiany ujęć kamer jak i „ręczne” ustawienie odpowiadającego nam ujęcia. Jednak obie opcje mają swoje wady. Przy automatycznym ustawieniu kamery nie zawsze widzimy to, co powinniśmy (np. wyjście czy czającego się w jakimś zakamarku wroga), czasem zaś nagle zmiany ujęć wpływają na gracza dezorientująco. Ustawienie ręczne jest z

kolei pracochłonne (czasem jest i 10 dostępnych ujęć!), zaś w momencie gdy dochodzi do strzelaniny, wybór optymalnego widoku pola akcji zabiera nam sporo cennego czasu. Nie pomaga też w orientacji rysowana na bieżąco mapa, która (po zmianie każdej lokacji) ignoruje wcześniej ustalone parametry jej powiększenia itp. Ponadto opcja „szkła powiększającego” jest dobrze pomyślana, ale fatalnie zrealizowana - jej użycie raczej utrudnia niż ułatwia dostrzeżenie szczegółów oglądanego obiektu. Save to kolejna kropla gorzkości. Tradycyjnie już (mam gdzieś taką tradycję!) jesteśmy pozbawieni możliwości jego zrobienia w wybranym momencie, co w efekcie zmusza gracza do wielokrotnego przechodzenia przez te same misje. Co prawda program robi co jakiś czas (w obrębie misji) automatyczny save - ale to niewielka pociecha, gdy po raz 1346 musimy wystrzelać tych samych gości w tym samym miejscu...

Ale najbardziej męczącą usterką w grze jest dla mnie... wrodzony „debilizm” agentów. Telepata, potrafiący oddziaływać na mechanizmy, przy okazji superkomandos itp., a po skierowaniu całej grupy we wskazane miejsce lezie jak ślepa krowa i... wpada np. w pulweryzator, który sieka go na mielone mięcho, albo kretyńsko ładuje się pod jakiś jadący pojazd. Wiecie jak to dołuje, gdy tracicie swego człowieka w taki sposób?! Nie wspominając już o przypadkach, gdy ofiarą jest sam Joe Chip lub jakaś ważna postać, której śmierć automatycznie powoduje komunikat „mission failed”... Wydaje mi się, że autorzy mogli jednak nieco bardziej podrasować inteligencję prowadzonych przez nas postaci.

Renderowana grafika jest w porządku. Wprawdzie czasem postacie gryzą się nieco z tłem - ale to już drobiazgi, które nie rażą. Cut-scenki są

Po lewej:
Witajcie w cyber
przestrzeni!

w sumie miluchne, choć wygląda na to, że czasem ich twórcom zabrakło pomysłów na fabulę. Ileż razy można patrzeć na rozmaite ujęcia lecącego pojazdu z naszą ekipą w środku? O ile unosimy się nad miastem, to jest jeszcze na co zerkać - ale poza nim możemy zwykłe „podziwiać” statyczne obrazki z pięknymi krajobrazami będącymi tłem dla naszego pojazdu. Dźwięk - no, w sumie też bez znaczących uwag krytycznych (może poza słyszalnymi szumami przy niektórych efektach), choć z pochwalami też bym zbyt szybko się nie spieszył. Muzyka jest cool. Interface sterujący: tu miła niespodzianka - wyjątkowo prosty do opanowania i bardzo przyjazny. Gra instaluje się na około 60 Mb Ram, choć - aby nie irytowały nas nieustające dogrywki każdej lokacji - wskazane jest doinstalowanie około 150 Mb... każdej misji z osobna (tzn. grając w dowolną misję dogrywasz za pomocą odpowiedniego



menu te xxx Mb na HDD i wtedy (dopiero) wszystko się ładnie toczy, bez ciągłych irytujących przerw.

Moje zdanie? Jako ortodoksyjny fan Ubika jestem ogólnie rozczarowany, ponieważ książka została w potężny sposób splotona i przerobiona na zupełnie inną historię. Ale patrząc obiektywnie: Ubik jest porządną i trzymającą w napięciu produkcją. Możliwości działania są spore, wykonanie (mimo rozmaitych wytkniętych usterek) również robi pozytywne wrażenie. Ci, którzy nie czytali Ubika - będą zadowoleni. Ci, którzy czytali - no cóż, westchną sobie i też zaczną grać, choć już z odpowiednio mniejszym entuzjazmem.

Bylem zanim był świat
Stworzyłem żywych i miejsca gdzie żyją
Jestem
Jestem wszędzie
Jam jest Ubik

Ps. Ubik to słowo pochodzące od łacińskiego ubique - wszechobecny. Ocena wystawilem z punktu widzenia osoby, która NIE czytała tej książki. Czytelnicy niech sobie odejmą 1 punkt.

Plusy:

- gra na motywach wspomnianej książki
- dźwięk i grafika
- sensowne wykorzystywanie rozmaitych sił psi
- wiele odmian psi-mocy
- cyberprzestrzeń, hackerzy itp.
- dołączona kartka z opisaniem klawiatury

Minusy:

- problemy z save
- niewiele wspólnego z oryginalnym Ubikiem
- niedopracowany pod niektórymi względami engine
- nadmierne wysoki (nawet na easy) poziom trudności
- trochę za dużo strzelania jak na taką grę
- misji też nie za wiele...

Ocena:

7

	Producent: Cryo
Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, Windows 95, DirectX 5.0, SVGA z 2 Mb Ram, karta muzyczna, CD-Rom	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.cryo-interactive.com	

INFO

Nieoczekiwana zamiana miejsc

Książę i Tchórz

Do długa zapowiadanych gier podchodzi się dość ostrożnie. Czytając coraz to nowe slogany reklamowe można zjeść własne krzesło z niecierpliwością, a klady w kodeks wymarzone, wyłuskiwana i wyczekiwana gra trafi w nasze łapki, okazuje się, że połowa "informacji" zamieszczonych w reklamach to bujda, druga zaś jest mocno naciągana i zamiast orgazmu dostajemy niestrawności. Jeżeli dodamy do tego jeszcze fakt, że opisywana poniżej gra jest tworem w pełni polskim, stworzonym przez firmę Metropolis i ma śmiało konklować z zachodnimi produkcjami takich potentatów jak LucasArts czy Sierra (choć ta druga moim zdaniem ostatnio mocno podupadła), to możecie zrozumieć, w jakim stanie znajdowałem się, kiedy po długim czasie oczekiwania pudełko z grą znalazło się w moich rękach (niewielg w prostych słowach - jak saper, który właśnie zastanawia się, czy przeciąć żółty czy czerwony przewód, i jaki będzie miało to wpływ na kolor ścian w podziżu). Zaczajmy jednak od początku.

ANAKHA

W pewnym królestwie żył sobie przeciętny młody człowiek, który nad pracę przedkładał przesiadywanie w tawernie i wysłuchiwanie opowieści bardów (taka starodawna wersja kablówki). Słowem - równy chłop. Nadarzyła mu się okazja szybkiego awansu społecznego, z pominięciem kilku szczebli, na stanowisko księcia. Transakcja została zawarta za pośrednictwem przedstawiciela Pieła, spółki z n.n. (z nieograniczoną nieodpowiedzialnością). Przedstawiciel ów chciał wyrobić ponad normę naginając parę przepisów. Koniec końców nasz bohater znalazł się w ciele księcia, zaś dusza następcy tronu trafiła do miejsca o klimacie mocno tropikalnym. Nie żeby Galadóra (bo tak nazywał się nasz przedsiębiorczy obibok) to martwiło, kłopot w tym, że książę miał właśnie stoczyć walkę z roslim i niesympatycznym byczkiem o swojskim imieniu - Czarny Rycerz. Wobec takiego obrotu sprawy nasz bohater postanowił udać się do zarządu spółki i złożyć zażalenie.

(Pytanie brzmi, po co ja się wysilał streszczając wprowadzenie, skoro prawie wszyscy już je znają na pamięć z zapowiedzi i chcą dowiedzieć się



czegoś na temat samej gry. Odpowiedź jest prosta - płacę mi od ilości znaków, a za coś trzeba móc kupować gry. No, ale teraz już konkretnie!

Otóż to wprowadzenie, które właśnie streściłem, zajmuje w grze około pięciu i pół minuty. I byłoby świetnie, gdyby przez ten czas gracz raczony był jakimś ładnym i utrzymanym w klimacie filmikiem. A nie jest. W zamian za to oglądamy sobie pojedynczy kadr, na którym miele ozorem mag o imieniu Arivald. Fakt, że głosu użyczył mu znany polski aktor Kazimierz Kaczor, jednakże autorzy gry mogli pokusić się o coś bardziej efektywnego (jak na przykład pokazanie sceny Galadóra związującego przed Czarnym Rycerzem). Pięciominutowe kwakanie to chyba nie jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Jeżeli dodamy do tego fakt, że w niektórych momentach "siada" synchronizacja i po skończeniu dialogu mag jeszcze przez sekundę porusza nieskładnie ustami, to zorientujecie się, że intro nie jest mocną stroną tej gry.

Lekko rozczarowany zabieram się do zabawy. Następuje euforia, która jednak zakłócana jest dziwnymi doznaniem płynącymi z narządów słuchowych. Co jest - głośniki mi się "wysypały"? Gorączkowo wypycham kompakt z Quake II do czytnika i odpalam dziewiątą ścieżkę audio. Oddycham z ulgą - w najciemniejsze zakamarki osobowości odpycham wzburzoną przez znajome tony żądze mordu i zaglądam do plików gry. Nie, to niemożliwe. Patrzę jeszcze raz - nie chce być inaczej. Muzyka ma znajome rozszerzenie *.mid.

Tak się zabawnie składa, że mam w domu kartę Sound Blaster 16, która, jak wiadomo, nie jest wyposażona w wavetable. Śmiem też twierdzić, że "posiadacze słabszych komputerów" też tego cuda

nie mają, więc niestety nie będą mogli doświadczyć "ścieżki dźwiękowej godnej nagrody Grammy" i będą musieli albo słuchać dość kulejącej jakościowo muzyki, albo ją wyłączyć. Inna sprawa, że karty dźwiękowe tanieją teraz dość szybko i AWE 32 (lub 64) znajdzie się w zasięgu większej rzeszy graczy. Po ustaleniu tych faktów zabrałem się znów do gry. Trzeba przyznać, że w tym momencie zacząłem się zastanawiać, czy nie mam do czynienia ze zjawiskiem opisanym na początku. Jednakże w miarę grania moja opinia zaczęła ulegać jednostajnej poprawie (wypuszczam sobie! J.P.) i zacząłem zbliżać się do stanu wymienionego uprzednio. Należy bowiem powiedzieć, że do tego momentu wymieniałem 95% zarzutów, jakie mam wobec tej gry. Od tej pory nastąpiła uczta duchowa.

Zawsze uważałem i prawdopodobnie będę uważał, że przygodówka powinna mieć grafikę rysowaną ręcznie. Gry nafaszerowane sekwencjami wideo czy renderowane, nie robią na mnie takiego wrażenia, jak te z serii Monkey Island, Broken Sword, Simon the Sorcerer i inne. I taki właśnie typ grafiki ma Książę i Tchórz. Krajobrazy są przepiękne, kolorowe i nie ustępują jakością wyżej wymienionym produkcjom. Ponadto na kilku ekranach zastosowano wieloplanowość - coś podobnego mieliśmy kiedyś w Touchel, jednakże tutaj została ona zrealizowana o wiele lepiej. Dzięki temu uzyskujemy wrażenie trójwymiarowości i głębi. Nasz główny bohater porusza się bardzo płynnie, zresztą jak każda inna postać występująca w grze, nie uświadczymy tu żadnych przeskoków animacji. Z majstersztyków można wymienić jeszcze wspaniałe animowane cienie bohatera, który załamuje się realistycznie na różnych przeszkodach. Co tu dużo mówić - grafika wykonana jest perfekcyjnie, nawet screeny zamieszczone obok nie są w stanie w pełni jej oddać. To po prostu trzeba zobaczyć. Natomiast jeżeli ktoś po powyższym wywodzie spisał oprawę dźwiękową na straty, może spokojnie odetchnąć. Dialogi całkowicie ratują sytuację. Zostały one nagrane z perfekcyjną jakością i dzięki wspaniałej dykcji lektorów dają



każdej z postaci własną osobowość. Wprawdzie Arivald mógłby mówić trochę głębszym głosem, ale to kwestia gustu.

To by było tyle, jeżeli "idzie" o część techniczną. Teraz parę słów na temat samej fabuły. Zaczynamy mianowicie na cmentarzu, w chwilę potem otrzymujemy od Arivalda magiczną mapę, która na razie jest prawie całkowicie zaciemniona, jednakże w miarę rozwoju akcji odkrywa coraz to nowe lokacje. Oszczędza nam ona biegania po ekranach i tracenia czasu na dojście do danego miejsca. Dzięki temu możemy bardziej skupić się na zagadkach.

"Puzzle" występujące w grze są stosunkowo logiczne i nie zmuszają nas do bezsensownego klikania gdzie się tylko da. Aczkolwiek przyznać trzeba, że autorzy mogli pokusić się o większą ilość wskazówek; brakuje też dowcipnych uwag przy używaniu niektórych przedmiotów na ekranie - po pewnym czasie tekst "nie mogę tego użyć" zaczyna po prostu denerwować.

Scenariusz jest ciekawy i obfituje w najróżniejsze zabawne sytuacje - jak na przykład fragment, kiedy Galador zamienia się w niedźwiedzia. Co tu dużo gadać - łączy on w sobie wszystkie cechy najciekawszych do tej pory przygodówek. Zresztą zachęcam, abyście przekonali się sami. Na koniec drobna uwaga - zakończenie gry zostało zrealizowane w dokładnie taki sam sposób jak początek (z wyjątkiem krótkiego momentu). Jak by nie było, gracz po zarwaniu iluś tam nocy może oczekiwać czegoś więcej. Zdaję sobie sprawę, że najprawdopodobniej zostało to podyktowane względami "objętościowymi", jednakże nawet kilka statycznych screenów w komiczny sposób obrazujących dalsze losy bohaterów z gry, z lejącą w tło mową końcową, znacznie polepszyłyby sprawę.

I tak powoli zbliżamy się do końca recenzji produktu, który, mam nadzieję, stanie się kamieniem milowym w rozwoju polskiego przemysłu gier komputerowych. Książę i Tchórz udowodnią bowiem, że i w Polsce "da się zrobić" wspaniałą przygodówkę w starym, dobrym stylu, która może z powodzeniem konkurować z produktami zachodnimi. Metropolis zresztą produkuje przygodówki



znakomite - w końcu Teenagent był świetnie pomyślanym i napisanym programem z jednym słabszym punktem - grafiką. Teraz firma się z tym uporała - ku ogólnemu zadowoleniu.

Wielkim plusem jest umieszczenie dialogów także w formie napisów, co daje podwójną korzyść - można uruchamiać program "bezglównie" i mogą z niego korzystać osoby nieco gorzej słyszące od innych.

Plusy:

- przepięknie rysowana grafika
- jakość nagranych dialogów
- ciekawa i dowcipna fabuła

Minusy:

- Intro, "outro"
- muzyka w formacie "mid"
- "nie mogę tego użyć"

Ocena:

9



Producent:
Metropolis

Wymagania:

486/66, 16MB RAM, CDx2,
Win 95

Dystrybutor:

IPS
tel. (022) 6422766

Internet: <http://www.metropolis.com.pl>

INFO

Latawce, dmuchawce, wiatr...

Sierra Pro Pilot

Człowiek to taka dziwna bestia, którą pociąga wszystko co niemożliwe. Ot chociażby polowanie na mamuty - stworzy tak wielkie, że właściwie niezniszczalne. Znaczący się teoretycznie, bo w praktyce dostarczały całkiem pokaźnej ilości mięsa. Podobnie z lataniem. Latały sobie ptaszki, ćwierkały, na biednych ludków w dole wydalaly produkty przemiany materii... Ludkowie jednak, nie żeby od razu albo bez pewnych strat osobowych, ale w końcu się latać nauczyli.

ALLOR

Nie wszyscy jednak, gdyż nadal latanie nie jest zbyt powszechne - głównie zresztą ze względu na dość duże wymagania finansowe stawiane wszystkim jego amatorom. Z myślą o tych, co to by bardzo chcieli a nie mogą, powstał cały dział symulatorów doznań towarzyszących mniej lub bardziej swobodnemu unoszeniu się w przestworzach. Dział ten dzieli się, ogólnie rzecz biorąc, na dwa pod-działy: głównym zadaniem przedstawicieli pierwszego z nich jest jak najskuteczniejsze utrudnienie życia innym "lataczom", natomiast członkowie drugiego nastawieni są na eksponowanie przyjemności płynących z samego faktu bycia w powietrzu.

W szkole

ProPilot - najnowsze dzieło Sierry w dziedzinie pilotażu - jak na firmę z sięgającymi daleko wstecz tradycjami w dziedzinie programów edukacyjnych przystało (vide taka na przykład



seria o Larrym, eee, znaczy się kolejne wersje The Incredible Machine) kładzie bardzo duży nacisk na wprowadzenie nawet całkiem zielonych we wspólny świat podniebnych ewolucji. Temat ten potraktowany został bardzo poważnie, poświęcono mu bowiem znaczącą część grubaśnej, prawie trzystustronicowej (!) instrukcji oraz pięćdziesiąt procent zajmowanej przez grę przestrzeni srebrno-krążkowej, czyli całego jednego cedeka - aczkolwiek, gwoili



Po prawej w głębi:
"Po wyjściu ze szkoły ląduje się od razu na pasie startowym..."

ścisłości, został on wypełniony jedynie do granicy dwustu dwudziestu megabajtów. Mieści się na nim trzydzieści jeden filmików z podstawowymi informacjami odnośnie samej mechaniki lotu oraz obsługi urządzeń pokładowych: począwszy od niezupełnie banalnej procedury startu (przyznaję się bez bicia, że redakcji zajęło to około trzydziestu minut - bo silnik co chwila gasł, a instrukcji nie chciało się czytać...), poprzez obsługę radia aż do korzystania z pomocy nawigacyjnych włącznie. Co ważniejsze, punkty poruszane w filmach, podobnie jak i najważniejsze aspekty samego unoszenia się w powietrzu, zostały dodatkowo rozwinięte dogłębniej w instrukcji, której jedyną wadą wydaje się być w tym miejscu słaba jakość klejenia - szansa pogubienia kartek jest niestety aż nazbyt bliska jedności.

Na lotelu

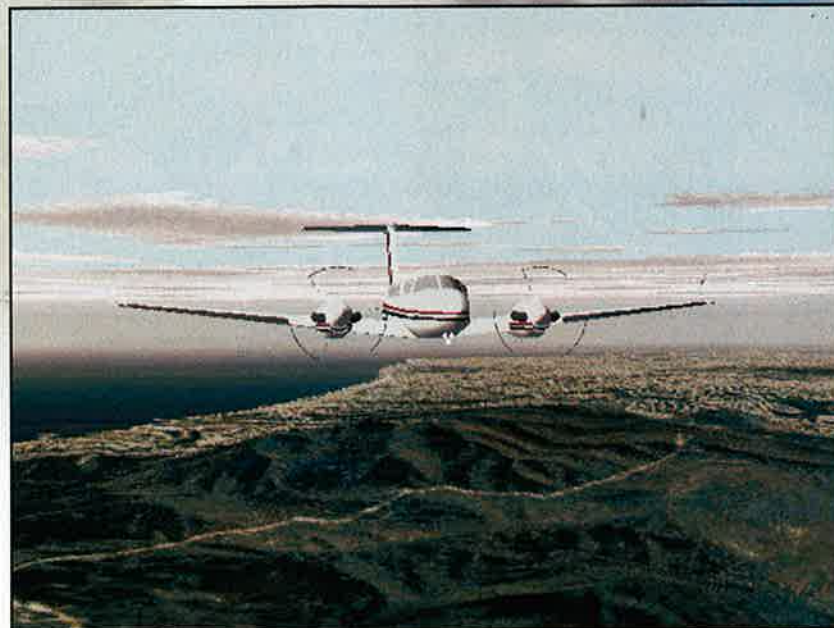
Po wyjściu ze szkoły ląduje się od razu na pasie startowym siedząc za sterami Cessny. Jako że jest to lotnisko w pobliżu San Francisco, więc bez zbytniego zagłębiania się w opcje można



sobie polatać wśród drapaczy chmur, tudzież pomiędzy przęsłami słynnych Złotych Wrót. Jednak o ile w "szkole" wszystko grało jak należy, to z fotela pilota uwidacznia się parę tak zwanych buraków. Jakże bowiem inaczej nazwać beznadziejne wykrywanie kolizji? Owszem, czasami działa ono jak należy, ale w większości wypadków jest po prostu do kitu. Po wodzie można bowiem jeździć, przez budynki przelatywać, a na lotnisku lądować bez



podwozia. Byłoby to w miarę zrozumiałe - ot takie tam niewinne siadanie na brzuchu - gdyby nie fakt, że maszyna utrzymuje się na śmigle, można na nim kołować równie sprawnie co na kółkach podwozia, a ewentualny późniejszy ponowny start to dziecinna igraszka...





Równie poważnym błędem jest kompletne zignorowanie akceleratorów. Gra nie wykorzystuje żadnego z nich, nawet tych na Voodoo czy Direct3D. Wygląda wprawdzie nawet nie najgorzej, zwłaszcza z większej wysokości, ale z szybkością jest już tak sobie. ProPilot lubi sobie poskakać i na P200 z MMXem, a na konfiguracji bazowej, well, właściwie nie ma chyba nawet co próbować - zwłaszcza przy tak skromnej ilości pamięci, gdyż i przy podwójnej zaciachy w czasie dostępu do swapa zdarzają się nagminnie, a samo lądowania programu czy zmiana samolotu trwa prawie że wieczność.

W powietrzu

Bezczelowe latanie nie jest jednak największą pokusą oferowaną przez Sierę, zwłaszcza przy nieco dziwnie oddanych reakcjach maszyn na co dziwniejsze manewry. Takie na przykład przepadanie bokiem kończy się w dziewięćdziesięciu dziewięciu procentach dopiero na ziemi - i to praktycznie bez względu na wysokość czy prędkość, a z drugiej strony nawet przy minimalnej szybkości daje się bez problemu utrzymać bardzo stabilny lot z kadłubem równoległym do ziemi - żadnego nagłego wyrwywania w bok czy milutkiego korkociągu. Jest to o tyle dziwne, że w takim na przykład Air Warriorze, nastawionym jakby nie było głównie na walkę, zachować panowanie nad maszyną było o wiele trudniej, a zbyt niska prędkość kończyła się sympatycznym przepadnięciem...

Jednak, jak już wspominałem, to nie swobodny lot jest główną atrakcją tej gry. Pierwsze miejsce bierze bowiem lot po wcześniej zaplanowanej trasie - nic tak dobrze nie wpływa na własne ego, jak udane zwiedzanie Statuy

Wolności po uprzednim starcie z Toronto. Do pokonania jest wprawdzie niezły szmat drogi, ale właśnie szukanie kolejnej radiolatowni, jej miły dla ucha kod wysyłany Morsem - taaa, to rzeczywiście rajcuje. Bo startując z lotniska Kennedy'ego pozbawiamy się całej tej otoczki, tego zmagania z oporną maszyną, pełnego napięcia czekania na sygnał wywoławczy... Przyznać się muszę, iż mimo że na co dzień wolę maszyny z przynajmniej jednym karabinem, to takie oddanie atrakcji rzeczywistego lotu zrobiło na mnie bardzo pozytywne wrażenie.

Z powrotem na ziemi

Jednak pozytywne wrażenia pozytywnymi wrażeniami, ale zostały one niestety bardzo skutecznie przysłonięte przez całkiem pokaźną rzeszę bugów - i to nie tylko tych wymienionych wcześniej. Na przykład część radiolatowni w ogóle nie chce działać, z wieżami na lotniskach nie idzie się porozumieć, jeden z samolotów w dwudziestej minucie lotu traci paliwo, nie działają hamulce, tudzież część klawiszy... Ale to jeszcze nie koniec, wystarczy zresztą zainstalować patcha - jest to prawdę mówiąc rzecz do osiągnięcia jakiegokolwiek zadowolenia z gry niezbędna - i przeczytać listę błędów, które koryguje: w sumie coś około trzydziestu trzech pozycji, nie licząc jednego błędu podwójnie wymienionego (nawet w poprawkach do błędów są błędy, a fee!). Daloby się to jeszcze zrozumieć, gdyby nie fakt, że znaczna ich część dotyczy rzeczy właściwie podstawowych... Wygląda to tak, jakby nikt w firmie nie pofatygował się, by chociaż raz wzbicić się w powietrze, a ostatniego beta testera wysłano na zieloną trawkę w bardzo zamierzonych czasach. Na podobną chorobę cierpiał swego czasu Daggerfall - także nie dało się go ukończyć bez patcha, ale jego ratował

choć fakt, że wnosil do gier coś nowego. A ProPilot jest, jakby nie było, tylko klonem Flight Simulatora...

W hangarze

I w końcu udało się nam dotrzeć do sedna sprawy. ProPilot jest po prostu jedynie niezbyt udaną kopią. W porównaniu do pierwowzoru brakuje mu właściwie wszystkiego: ma gorszą grafikę, mniej maszyn, bardziej ograniczony teren, pełno bugów i niezbyt dopracowane modelowanie samego lotu. Jedyna w pełni zrobiona rzecz to odgłosy, a raczej ich brzmienie, gdyż podsystem odpowiedzialny za dźwięk także miewa swoje humory. Pozwolę więc sobie zadać pewne retoryczne pytanie: kto przy zdrowych zmysłach kupi za podobne pieniądze gorszą kopię FS? Bo w czym jak w czym, ale we Flight Simulatorze 98 Microsoft pokazał się akurat ze swej lepszej strony. Zresztą nie powinno to dziwić, jako że od niego wszystko się właściwie na pecetach zaczęło - i to jakieś piętnaście lat temu. Czy może z nim konkurować pośpiesznie, o czym świadczy liczba bugów, wydany naśladownca, którego jedyną zaletą jest tylko dokładniejsza papierowa instrukcja? Pozwolę więc sobie dalej tego nie komentować...

Plusy:

- Jeden krążek to lekce dla początkujących
- Dobre dźwięki
- Duży teren - w końcu całe Stany plus południe Kanady

Minusy:

- Gra bez patcha nie ma sensu...
- Nie korzysta z akceleratorów
- Średnio poprawnie oddane reakcje samolotów
- Tylko pięć maszyn
- Teren, mimo iż całkiem pokaźny, to jednak obejmuje tylko Stany

Ocena:

5

	Producent: Sierra
Wymagania: P90, 16MB RAM, CDx2, Win 95, 60 MB RAM	Dystrybutor: CUC
Internet: http://www.sierra-online.co.uk	

VIRTUALNA ZABAWA

COMPUTERY, KONSOLE
GRY NA PC CD
PŁYTY AUDIO

nowe nagrody!

co 20 osoba
wygrywa

ZADZWOŃ!

0.700 77 054

Legendy Międzystanowej

Nitro Riders

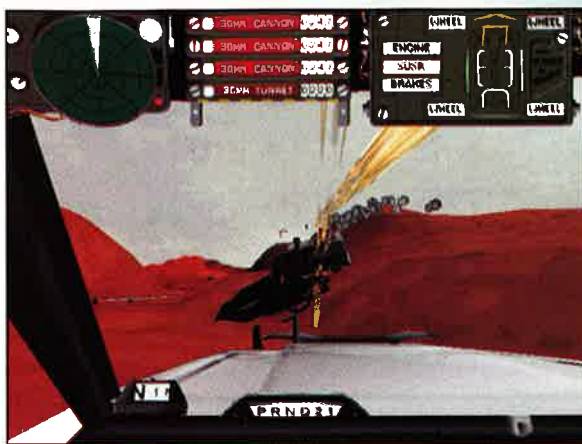
Gdzieś na południowym zachodzie Stanów Zjednoczonych, w połowie lat siedemdziesiątych naszego wieku... Nie, moment... Czy na pewno "naszego"...? Cchyha nie; to raczej jakaś historia alternatywna. Tak czy inaczej: w czasach niezwykle PODOBNYCH do naszych lat siedemdziesiątych osadzona została niezwykle samochodówka. Brzmi znajomo...? Nie?! O'key. Dodam zatem, że bohaterami gry są: potężnie zbudowany czarny z frizurą "altro", z haaardzo pasującą do postury ksywką, pozornie niepozorna rudowłosa kobieta, której "nickname" również w pełni odpowiada rzeczywistości oraz nieudolny i niechętny kontaktom z ludźmi mechanik, który swą (nota bene: ogromną) wartość ujawnia dopiero w chwili, gdy coś się popsuje... No i co? Zbyt proste...? Oczywiście! To Interstate 76 - gra, o której bez odrobiny przesady można powiedzieć, że dała początek nowemu rozumieniu pojęcia "satysfakcja gwarantowana"...

GEM.INI

No i świetnie. Ale I 76 było tak dawno temu: to coś to już historia... I tu się mylicie! Na historię dopiero nadszedł czas! Oto bowiem pojawił się pierwszy z dodatków do tej rewelacyjnej

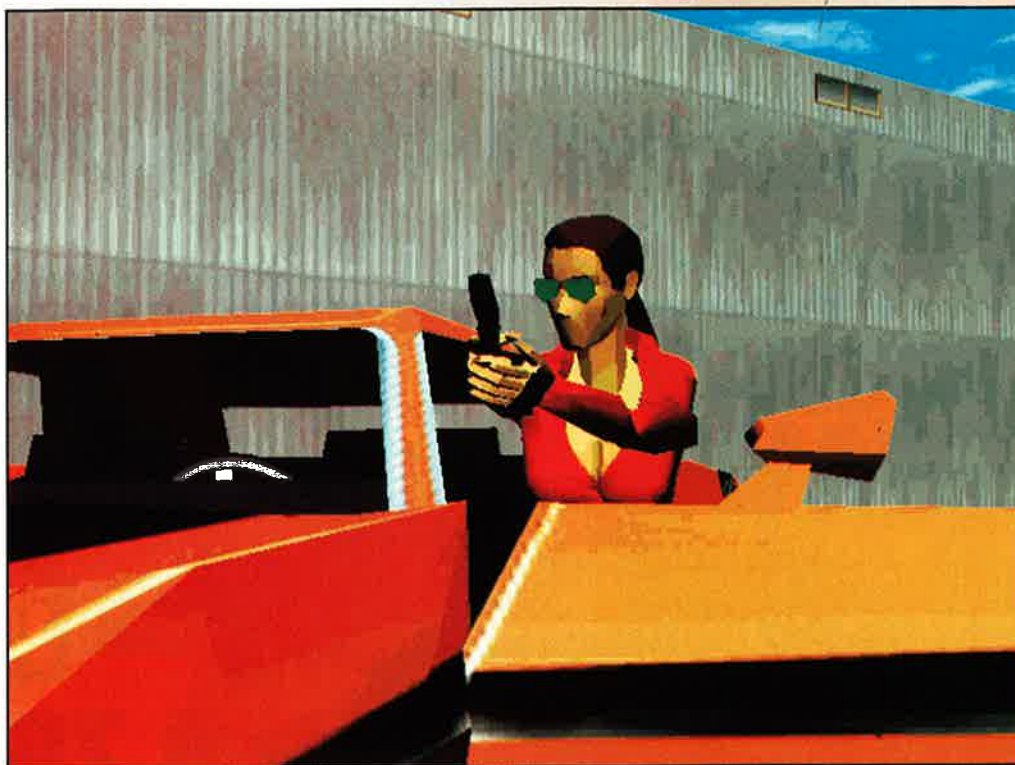
gry. Nosi on tytuł: Nitro Riders i jest prequelem do swego poprzednika... Troszkę to zamącone. Już jednak wyjaśniam: otóż NR rozgrywa się w latach 1974-1976, a więc generalnie rzecz ujmując PRZED poprzednim Interstatem! Widoczne jest to chociażby w intrze. Oczywiście - to tak na marginesie - zrobione ono zostało, jak i wszelkie inne filmiki, w tym charakterystycznym dla gry "trójwymiarowo-kanciastym" stylu. Dobrze to czy źle - nie zamierzam rozstrząsać. Otóż intro to isticie sam miód dla wielbicieli swobodnego przemierzania Międzystanowych, przeplatane swawolnym uganianiem się za "Lizusami" (bo i tak można tłumaczyć "Creepers'ów"...), czyli - po prostu - dla dobrych znajomych bohaterów gry... Stajemy się bowiem świadkiem wiekopomnej (miejmy nadzieję, że będzie miał KTO pamiętać...) chwili: sceny zapoznania się Taurusa ("Byka") i Jade ("Lisiczki"). Nie zamierzam tu zdradzać, na czym opiera się "czar tej chwili", ograniczę się jedynie do luźnej refleksji, że rzeczywiście prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie!

Nitro Riders w odróżnieniu od swego poprzednika/następcy jest jednak jedynie zestawem wolnych, nie połączonych wątkiem



fabularnym misji. Śmiało rzec by można, że stanowią one właściwie "highlights", przeblyski z życia bohaterów... Oczywiście na pierwszym planie stoją (czy raczej pędzą...) Taurus i Jade,

ale i mój osobisty faworyt - mam do niego słabość - Skeeter ma swoje wielkie chwile. I to nawet mimo tego, że - jak sam twierdzi - nie lubi się mieszać! Ostatnim z herosów, dostępnym dopiero po wykonaniu wszystkich innych misji jest niejaki Natty Dread - postać, której nawet cień budzi popłoch wśród wrogów. Wyobraźcie sobie, że niektórzy z nich zamiast mężnie stawiać mu czoła... maski i spróbować zbrojnie go powstrzymać, targują się z nim! Brakuje natomiast bohatera-gracza z "pierwszej" Międzystanowej... Liczba misji ogółem zamyka się (wliczając w to również jazdę treningową) w dwu pełnych dziesiątkach. Biorąc pod uwagę, że w "oryginalnym" Interstate było ich siedemnaście - jest to niewątpliwie krok do przodu. Zaprzeczć również z całą stanowczością należy pogłoskom, jakoby miały one być nieciekawe, nieefektywne czy wręcz sztampowe. Otóż - z całą pewnością - nie! Wśród - oczywiście - typowej dla tej gry "wolnej młócy", gdzie ewentualna fabuła to jedynie mało istotny dodatek - zdarzają się również etapy, w których należałoby popisać się czymś zupełnie innym niż umiejętnością perfekcyjnego opanowania... joy'a. Ot, weźmy na przykład misję, w której stary, "nie-dobry" znajomy Byka - Whirlwind proponuje mu (a zarazem nam) pewną "grę". Oto zadaniem jego (i naszym) będzie zatrzymanie pewnego, pozornie zupełnie zwyczajnego autobusu... Haczyk tkwi w tym, że w pojeździe wiezie się kilkadziesiąt zupełnie niewinnych osób, a on sam po dach wypchany jest materiałami wybuchowymi...! Oczywiście grę tę całkowicie kontroluje Whirlwind, którego określenie mianem "czuba" jest wręcz eufemizmem. To on posiada możliwość zdalnego zdetonowania bomby... I on to również, aby dodać grze pewnego posmaku ryzyka i dzięki niemu





sprawić, by była ona bardziej interesująca, wprowadza dodatkowe reguły...! I tak oto: autobus nie ma prawa przekroczyć prędkości 55 mil na godzinę; nie może utracić kontaktu z drogą (wszystkie cztery koła na ziemi); oraz - na domiar złego - obowiązuje reguła, że nikt spośród nieszczęsnych pasażerów nie może otworzyć drzwi i okien... Aha, i jeszcze jedno - próbując go zatrzymać nie mamy możliwości użycia broni. Jak wyraził się twórca tej gry: "jeden pocisk i... BUUUUM! "Uroczę, nieprawdaż?!"

A i owszem. Tym bardziej, że już na wstępie mamy dostęp do ogromnej ilości rozmaitych wózków (że wymienię tylko kilka z nich: Jefferson Sovereign Taurusa, van Skeetera, wozy i furgony policyjne, ciężarówka (!), autobus szkolny (!!!)), oraz do jeszcze większej ilości stosownego wyposażenia... To zaś, z jednej strony, sprawia, że gra staje się niesamowicie wręcz długa - każdą misję można wszak powtarzać, korzystając z wielu wariantów sprzętu; z drugiej jednak... No cóż, ukończenie Nitro Racers zajęło mi łącznie może z dziesięć godzin. Oczywiście - jeździłem bez mała czołgiem - Jefferson Sovereign z naciskiem na pancierz + 3 działka 30 mm + samokierująca

się wieża, także 30-tka... Krótko mówiąc, nie zdarzył mi się koleś na tyle twardy, który przeżył dłużej niż trwanie piętnastosekundowego intensywnego ostrzału, lub... dwóch salw czołowych! Zaprawdę powiadam Wam - konkret w ścisłym tego słowa znaczeniu. Również i oprawa graficzna jest wspaniała! Oczywiście ogromny w to wkład ma tak Direct 3D, jak i obecność "miejscowych" dopalaczy - Rendition 3D, 3Dfx-a i tym podobnych, najpopularniejszych kart 3D.



Wysoka jakość grafiki nie jest jednak wyłączną zasługą akceleratorów. Widać bowiem, że i graficy solidnie popracowali... Typowy dla części pierwszej, czyli raczej pustynny krajobraz, w Nitro Riders od czasu do czasu ulega milej oku przemianom! A to błysnie świeżą zielenią szerokich łąk, a to znowu porazi światłem obitym od bielusińskiego śniegu... Tak nawiasem mówiąc, to ta jedyna "śnieżna" misja wykonywana jest dokładnie 24 grudnia 1975 roku, czyli w samą Wigilię! Klimatycznie, co zresztą bohaterka tej akurat historii - Jade, zauważa... Jej tekst: "Merry Christmas to me" zrzucił mnie z fotela. A wracając do głównego wątku - również i przydrożnych (i nie tylko) obiektów jakby więcej...

No i wreszcie - na zakończenie - zupełnie luźna i bardzo osobista refleksja. Właściwie: historia z życia wzięta... Otóż wyobraźcie sobie, że Nitro Riders przywróciło mnie do życia. Poważnie. Po tych wszystkich komputerowych autkach, które - choć wizualnie świetnie - z jeżdżeniem autentycznymi wózkami niewiele mają wspólnego - padłem na biurko (ten odgłos, a ściślej dźwięk energicznego zatkania się głowy z drewnianym białem, do dziś śni się obecnej wówczas części zespołu redakcyjnego...) i postanowiłem sobie, że co jak co, ale przez najbliższy kwartał z samochodzikami nie chcę mieć nic wspólnego...! Wyobrażacie sobie...?! I oto nagle, tknięty nagłym, niewyjaśnionym impulsem otwieram oczy i co widzę? Śliczny napis Nitro Riders! Zaistotowałem i... przepadłem na kilka długich dni! Teraz kolej na Was. Międzystanowe Was oczekują!

Plusy:

- nie wymaga Interstate'a 76
- jedna z nielicznych gier o tak wyraźnym klimacie
- wspaniała graficznie
- multum typów wózków i uzbrojenia
- możliwość "dostosowania" do swoich umiejętności mocy pojazdu

Minusy:

- jednak zbyt krótka

Ocena:

9

	Producent: Activision
Wymagania: Pentium 90.	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.activision.com	

INFO

Jedi Knight kontratakuję

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Imperium jeszcze się nie otrząsnęło po porażce, jaką była udana eskapada Kyle Katarna i eksterminacja siedmiu Mrocznych Jedi, gdy niecałe pięć lat później wojowniczy kapitan Nowej Republiki ponownie zapragnął umacniać swój świetlny miecz w posoce przeciwników. Dla fascynatów tematu Jedi Knight jest czymś więcej niż grą, i obrazoburcze opinie, że gra jest jedynie przeciętna, mogłyby się skończyć dla oponenta poważnymi komplikacjami zdrowotnymi.

CZARNY IWAN

Zwaly trupów nie przesłonią jednak faktu, że kwadratowe postacie w JK, monotonna kolorystyka, brak zadowalających efektów świetlnych i kilka pomniejszych „baboli”, ukazały świat może i ciekawy, ale mało pociągający wizualnie. Oczywiście fabuła i zaprojektowane mapy były cool, jednak na pewno niektórzy poczuli tu pewien niedosyt i potrzebę poprawienia lekcji, którą dostał przewrotny 8t88, a przede wszystkim zły Jerec i jego „fagasi”. Właśnie dla tych, którzy nie zaznali spełnienia albo po prostu chcą jeszcze raz udowodnić Imperium, że Moc nie jest z nimi, LucasArts przygotowało nową edycję gry, zatytułowaną Jedi Knight: Mysteries of the Sith. Z premedytacją określiłem grę jako nową, bo nie mamy tu jedynie do czynienia z kilkoma dodatkowymi levelami i paroma nowymi pukawkami na deser. Chłopaki z LucasArt nie



poszli na łatwiznę i przygotowali dla nas zupełnie świeżą grę, a co najważniejsze praktycznie pozbawioną bolączek i błędów JK.

Zanim jednak do tego dotrzemy, kilka słów odnośnie story. Jak zapewne pamiętacie, Katarn opuścił rodzinny Sulon, swoją zapadniętą kanapę, telewizor i ulubione teleturnieje rodzinne dlatego, że ktoś wykończył jego tatusia. Tegoż „do piachu” posłał Ciemny Jedi Jerec. Katarn przebiega się więc przez tony Granów (to ci goście z trzema oczkami na szypułkach), Rodiananów i innego talatajstwa przy nieznacznej pomocy Jan Ors. Co ciekawe,



w trakcie gry można było zmienić drużyny i wybrać ciemną stronę Mocy, co oczywiście powodowało zmiany w scenariuszu. Tym razem Katarn nie ma takiego „dylematu moralnego” - może być tylko dobrym chłopcem. Na wyprawę wyrusza natomiast dlatego, że w dobie gospodarki rynkowej i kapitalizmu zwyczajnie pragnie rozwinąć i poszerzyć swoje kwalifikacje, aby być bardziej konkurencyjnym na rynku pracy. Z niejasnych przekazów o pradawnej Świątyni Sith wynika, że kryje ona w sobie zapomnianą, starożytną wiedzę, którą to Katarn umyślił sobie osiągnąć. Wszystko ślicznie, pięknie, tyle że nie bardzo wiadomo, gdzie też ta budowla się znajduje. Redakcyjny Mr. Jedi spekulował sobie na głos, obserwując moje zmagania, że chodzi tu pewnie o Pałac Kultury i Nauki, ale ostatecznie okazało się, że jednak się



mylił. Ale nie uprzedzamy faktów. W każdym razie Kyle wyrusza na poszukiwania, ale żeby było bardziej emocjonująco mamy tu do czynienia i z drugim bohaterem gry, niejaką Marą Jade. Okazuje się, że nie jest to znana piosenkarka europejskiego formatu, lecz rasowa Jedi, która chce dokończyć swój trening, a na nauczyciela wybrała sobie właśnie naszego Kyle Katarna. Zapewne niejedna osoba sobie pomyśli: „Co nas obchodzi, że jakaś Mara coś tam, chce zdobyć prawo jazdy na Jedi?!” Otóż ma to kapitalne znaczenie, ponieważ to właśnie krokami i ciałem Mary będziemy zawiadywać od czwartego poziomu (może to nie Lara Croft, ale przecie zawsze kobieta).

Jak widać, emocje towarzyszą nam już od samego początku, a czym dalej, tym robi się ciekawiej. Zostawmy historię, dwa słowa o lokacjach. Oczywiście pojawia się mnóstwo nowych „terytoriów gry” (w sumie mamy 14 etapów). Kyle, jako znany esteta i artysta ikebany, nie lubował się w takich podłych miejscach jak choćby Nar Schaddaa. Tym razem będziecie mogli razem z nim zabrać się na wycieczkę do ślicznej Świątyni Sith (naprawdę, niesamowicie, mroczne klimaty). Miłośnicy detali ucieszą się zapewne, że uda im się zobaczyć salę, w której sławetny Han Solo został przerobiony na mrożonkę przez zawsze uśmiechniętego Jabbę, który swego czasu więził (nie)wdzięczną księżniczkę Leię. Z pewnością nieśmiałością zajrzymy również do Imperialnej Sali Tronowej Cloud City i oczywiście na starą dobrą Tatooine. Szczyt emocji oczekuje Was natomiast w innym miejscu, ale to zobaczycie już sami. W każdym razie graficy pracujący nad



tym programem nie odrzuli się szarą tapetą w czarne kwadraty i popracowali trochę główkami, aby nie zabrakło nam wrażeń. Oczywiście to nadal ten sam styl, ale teraz artyści mocniej wykorzystali własną fantazję i

(w określonych przez schemat ramach) udało im się przemycić moc (Moc?) pomysłów, dzięki którym scenerie nabierają kolorytu i są po prostu ciekawsze. Na uwagę zasługują dopracowane systemy cząsteczkowe i obsługa kolorowych świateł, co w wypadku akceleratora na pokładzie daje niezłe wymięcenie po oczkach.

Oczywiście nie samymi lokacjami człowiek żyje. Pojawiają się również nowi przeciwnicy, którzy wspomogą przerzedzonych Granów. Dostaliśmy aż 26 (!) nowych postaci, w tym tak poszukiwanych jak piloci obydwu stron (swoją drogą, co też piloci robią na ziemi, walcząc jako



zwykli żołnierze przeciw szturmowcom Imperium? Maszyn brakło? Uranu nie dowieźli?), różne rodzaje droidów, piratów czy bardzo niebezpiecznych, nie umarłych Sith. Oczywiście większość z przeciwników dysponuje odpowiedniej klasy giberami, którymi chcą stuknąć naszego hero lub heroskę. My też nie jesteśmy bezbronni. W MOTS pojawia się bateria nowych wymiatających pistoli, którymi nauczymy moresu oponentów. Zapewne spodoba się Wam BlasTech BH-35 ElectroScope, który poprawia fryzurki nawet z bardzo dużej odległości. Inną, fajną zabawką jest Carbonite Gun, który służy jako przenośna lodówka, można nim po prostu zamrozić każde pojawiające się w polu widzenia mięsko. Na uwagę zasługuje również Flash Bombs, który sprawi, że goście stracą ostrość wzroku. Z kolei Seeker Rail Cannon to znakomita, samonaprowadzająca się broń, którą zawsze wybijemy dziurkę w samym środku czółka samobójcom, którzy się na nas porwą. Z rozkoszy zawiją fani Hana Solo. Kochani!



Odstaniecie w łapy broń waszego bohatera, czyli przesławny BlastTech DI-44 Heavy Blaster Pistol. Co prawda nie jest to szczególnie niebezpieczna i skuteczna broń, jednak na pojedynczego przeciwnika na pewno się nadaje.

Pierwsze co uderzyło mnie po odpaleniu MOTS (oprócz Mr Jediego, który uwiesił mi się na monitorze) to to, że gra od początku niesie potężną dawkę emocji. Już w chwili lądowania na Altyrze 5 zaczyna się akcja niczym w amerykańskim filmie akcji. Szturmowcy atakują bazę, TIE Bombery hulają nad głowami. Implozie i eksplozie trzęsą murami, gdzieś tam zapadają się ściany. Żołnierze Republiki bronią ofiarnie bramy, jednak nie poradzą sobie, jeżeli ta szybko

nie zostanie zdemnieta. Możesz im pomóc obronić stanowisko, w interkemie ktoś wrzeszczy jednak, że trzeba zawrzeć wrota. Biegniesz do windy. Na placach czujesz lasery szturmowców Imperium, słychać jęki konających. Masz niewiele czasu, od Ciebie zależy, czy baza Nowej Republiki przetrwa atak. Takiej dynamiki nie mieliśmy w JK, i właśnie to jest największym atutem MOTS.

Kyle Katarn przez te pięć lat nie zasypiał gruszek w popiele i nauczył się kilku nowych sztuczek. Dostaliśmy pięć nowych Mocy, którymi zrobimy kuku lub wykorzystamy je do innych celów. Zdobędziemy więc Force Projection, Far Sight, Force Push, Saber Throw, Chain Lightning. Dodając je do palety Mocy z JK, robi się naprawdę gorąco i to bynajmniej nie Kyle'owi.



Oprócz Single Player, MOTS oszłomil nas również opcjami multiplayer. 15 specjalnych plansz powinno zadowolić największych zapaleńców sieciowych morderstw. Warto dodać, że w pięciu planszach zmieniono trochę zasady. Po prostu neutralizujemy w nich działanie Mocy. W promieniu dziesięciu metrów od bohatera niemożliwa będzie jakakolwiek magiczna ingerencja. (Każdy z graczy dostanie małe, przypominające chomika stworzonko, które zupełnie niweluje Moc. Jak na razie,



naukowcy nie zrozumieli jeszcze tego mechanizmu, istnieją sugestie, że jest to związane z metabolizmem zwierząt i wydobywającym się spontanicznie z niego siarkowodorem.) Oczywiście będziecie mogli również pomachać kolorowymi mieczkami, w który wyposażony jest każdy szanujący się Jedi (nasz redakcyjny ma na razie tylko kij od szczotki pomalowany na zielono, ale myśli już o droższym modelu dla średniozaawansowanych). Na takową zabawę przygotowano aż cztery plansze. Aby zagrać, będzie trzeba wbić się w ciałko jednej z trzech dostępnych postaci (Bounty Hunter, Scout, Soldier). Każdy z zawodników ma nieco inny styl walki i odmienne preferencje odnośnie broni.

Okazało się, że LucasArt poważnie potraktowało fanów i zaproponowało im naprawdę porządną, konkretny produkt. Mimo obaw, gra na pewno nie jest wtórna, jak to się bardzo często w przypadku sequeli zdarza. Co najdziwniejsze, cud ten zdarzył się raptem kilka miesięcy po wydaniu JK. Dzięki tej praktyce LucasArt zarobiło podwójnie, ale i tak nie powinniśmy czuć się oszukani. MOTS naprawdę wart jest swej ceny...

	Producent: LucasArts Entertainment
Wymagania: Pentium 90 16 MB RAM Windows 95 (opcjonalnie 3Dix)	Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766
Internet: http://www.lucasart.com	

INFO

Plusy:

- poprawiona grafika
- efekty świetlne
- dynamiczna akcja
- świetne scenariusze
- rozbudowany multiplayer

Minusy:

- słabe animacje pomiędzy etapami

Ocena:

8



Strzelanie na ekranie

Maximum Force

Po premierze Virtua Cop 2 nie oczekiwałem wcale, że ktoś będzie chciał zepchnąć mistrza z podium. Okazuje się jednak, że superagentom z Virtua City Police Special Investigations Unit wyrosła nagle konkurencja, która równie skutecznie zabrała się za oczyszczanie świata z wszelkiego autoramentu zdegenerowanych jednostek. Maximum Forces to kolejna gra, w której za pomocą wypróbowanej giwery i celnego oka musimy pokonać zło drżące w trzewiach miasta.

INQUISITOR

Story ma tutaj niewielkie znaczenie. Ważne jest tylko, że nasz agent musi wypełnić misję, która oczywiście polega na wpakowaniu w pojawiających się na horyzoncie przestępców metalowych kulek lub garści śrutu z możliwie dużą precyzją. Maximum Forces to kryptonim specjalnej jednostki, co może nie jest aż tak oryginalne, ale przecież nie o to tutaj chodzi. Po uruchomieniu gierki ujrzymy standardowe intro, z którego można śmiało wywnioskować, że wszystko co się porusza, warte jest zainteresowania ze strony facetów machających karabinami, wielokalibrowymi działkami, granatami i tym podobnym żelastwem. Najbardziej zaskakujące jest jednak, że intro niemal niezauważalnie przechodzi w grę. W przeciwieństwie do Virtua Cop, gdzie tło i obiekty oparto na grafice wektorowej, w Maximum Forces wszystkie widoczki są mozolnie wygenerowanymi animacjami, natomiast przeciwnicy to kilkanaście sprite'ów dla każdej postaci. Mówiąc krótko, oglądamy sobie ładniutki film, gdzie od czasu do czasu pojawiają się statycy i aktorzy, którzy niestety długo się nie „nagrywają”, bo musimy ich czym prędzej zdjąć z planu za pomocą spluw.

Podobnie jak w Virtua Cop 2, autorzy zadbali, abyśmy podczas zabawy się nie nudzili, bijąc po oczkach efektownymi kraskami, pościgami, nagłymi zmianami scenerii i klimatu rzeżni. Raz wędrujemy po zagraconych, ciemnych fabrykach, gdzie wśród pracujących dźwięgów, podnośników i pras tłoczą się goście do odstrzelenia. Innym razem zanurzymy się w błękitnym oceanie, aby lawirować z wprawą wśród min głębinowych i na koniec zniszczyć gang, który ukrywa się na silnie strzeżonym statku. Z kolei na tym ostatnim będziemy dużo jeździć windami, zwiedzimy instalację wentylacyjną, wpadniemy do kanalizacji, czyli „wrażeń kupa” niemal dosłownie. Po chwili

będzie trzeba rozkawałkować wiszący i hałasujący nad głową naszego bohatera helikopter, a jeżeli wciąż nie będziecie mieli dość, wybieriecie kolejną misję, w której zagłębicie się w parnej i dusznej dżungli.

W grze są więc trzy duże misje podzielone na etapy z podsumowaniem zadania, dzięki czemu będzie chwilką, aby dać odpocząć zmęczonym od opornego „spustu” paluszkom. Niestety w przeciwieństwie do Virtua Cop 2, nie możemy tu wybrać sobie w trakcie „podróży” innej alternatywnej drogi. Mamy po prostu swoje trzy „ścieżki zdrowia”, a w kwestii wyboru czegokolwiek ograniczono nas do możliwości ustrzelenia zakładników lub darowania tymże życia. Mimo wszystko, w porównaniu z Virtua Cop 2, scenerie w Maximum Forces wydają się bogatsze i ciekawsze. Oprócz dziesiątków statycznych obiektów, gracz znajdzie również dużo ruchomych „bajerów”, dzięki czemu plansze nabierają większej realności. W jednej z lokacji „kątem oka” zauważyłem np. gotujące się do strzału działko. Kiedy puchłem z radości jaki to jestem spostrzegawczy, z drugiej strony wyskoczyło kilku napalonych bandziorów

i w mig zrobili mi małą gustowną dziurkę w kasku i w tym co było w środku. Miło również, że praktycznie wszystko, co widać oczami naszego bohatera można roznieść ogniem swojej giwery. W Virtua Cop 2 również mieliśmy taką możliwość, jednak w M.F. zrealizowano ten pomysł znacznie lepiej (przede wszystkim wizualnie). Lokacje byłyby perfekcyjne, gdyby obraz nie był tak potwornie zapikselowany. Virtua Cop 2, mimo że nie obsługuje akceleratora, wygląda bardzo porządnie i praktycznie nie odczuwa się braku wspomaganie ze strony „dopalacza”. W wypadku M. F. jest niestety znacznie gorzej i raczej wątpię, aby kogoś zadowoliło zapikselowane środowisko rodem z Doom.

Nieco lepiej prezentują się postacie, wśród nich uroczą, skapo odziana blondynka, której na szczęście nie musimy zabijać (niech sobie żyje biedactwo). Wyżywamy się za to na kilkunastu „rodzajach” zasłoniętych okularami przeciwsłonecznymi (w ciemnej dżungli!) facetach, którzy namierzają nas za pomocą naprawdę różnorodnych pukawek i innych niespodzianek (np. granatów). Tu jednak również precyzuje się od razu poważne

zastrzeżenie. Po pierwsze „śmierć” przeciwników ukazano jako żałosnego czerwonego kleksa. Nie chodzi mi wcale o to, żeby goście wybuchali fajerwerkami wewnątrzności, ale gdyby tylko mogli spokojnie sobie upaść na glebę, byłoby już znacznie lepiej. Równie słabo rozwiązano kwestię „zejścia śmiertelnego” zakładników. Jeżeli przez przypadek poślecie kulę blondynce, na jej zgrabnym ciałku pojawi się znak „zakaz wjazdu” i symboliczna czacha (bez skojarzeń, Panowie), a urodziwa ofiara nadal będzie się do swego zabójcy promiennie uśmiechać, nie bacząc, że



właśnie przyjęła na wypiętą pierś (ehmm) kilka pocisków 9 mm. Wygląda to co najmniej dziwnie i jakoś wcale nie zachęcająco.

Grę przewidziano dla jednego lub dwóch graczy. W panelu opcji możemy jedynie zmienić sobie ilość życia, wybrać jeden z trybów trudności oraz pobawić się suwakami głośności muzyki. Niestety nigdzie nie można ustawić właściwości myszki, a ta jest niesamowicie bezwładna, dzięki czemu więcej strzelamy po ścianach niż po gościach. Nawet po zmianie odpowiednich ustawień w Windows niewiele się zmieniło i celownik po prostu „plywał” po planszy. Jest to doprawdy niezrozumiałe i praktycznie uniemożliwia grę na wyższym poziomie trudności. Na dodatek system celowniczy praktycznie nie istnieje. Ograniczono go do niewielkiego „krzyżyka”, który na kolorowej planszy bardzo często przestaje być widoczny. Co prawda, po długim i męczącym treningu można nabrać pewnej wprawy, ale i tak zazwyczaj większość kul posyła się gdzieś w bok, a gości trafia się jakby przy okazji. Schemat tego typu gier opiera się na pomyśle, że możemy pobawić się niczym na strzelnicy, ćwicząc celność oka oraz refleks. W momencie gdy system celowniczy zawodzi, zabawa przestaje być przyjemna. Jest to chyba największa wada Maximum Forces, a biorąc po uwagę inne niedoróbki, gra w konsekwencji jest najwyżej przeciętna. Taką też dostaje ocenę i wydaje mi się, że nie jest to dla niej krzywdzące.

Plusy:

- fajni przeciwnicy, a szczególnie zakładnicy...
- sporo grzania

Minusy:

- pikseloza
- pływający, niewidoczny celownik
- słabutka muzyka
- wtórność

Ocena:

5

Q-ACTION	
Wymagania: P 90 16 MB RAM WIN 95 CD ROM x4	Producent: Midway/GT
Internet: http://www.gtgames.com	Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

SUPER OFERTA



SCENA PC Ponad 400 najbardziej szalonych demonstracji wyprodukowanych przez twórców światowej sceny komputerowej. **BIBLIOTEKA PROGRAMÓW** Biblioteki, kompilatory, edytory, dokumentacje, podręczniki. Matematyka z C++, Asembler, Cliper, Pascal, Visual Basic, Visual C, Windows, Turbo Vision. **MATEMATYKA, ELEKTRONIKA...** Płyta zawiera 800 programów! Wszystkie posiadają polskie opisy. Większość uruchamia się z CD-ROMu. Od zabawowych dla dzieci, po poważne dla studentów. **SWIAT MIMO** 650 MB posortowanych tematycznie filmów. Znajdziesz tu m.in. animacje 3D, budowie, kosmos, manga, muzyka, samoloty, sport, zwierzęta.

EXPLOZJA DŹWIĘKÓW Na płycie znajdziesz pliki w formatach WAV, SMP, VOC, i MP3. Oprócz 4000 plików dźwiękowych, znajdziesz zestaw niezbędnych programów narzędziowych. **KLIPARTOW** Obrazy w formatach: CDR (Corel 3.0) - około 2000 szt., CDR (Corel 5.0) - ponad 5000 szt., BMP - więcej niż 5000.

WET THE SEXY EMPIRE Witaj w erpycznym świecie natusu. Oto realizacja Twojej najszerszej marzenia! Jesteś szefem międzynarodowej grupy tworzącej seks filmy z własnym studiem, castingiem, siecią sprzedaży. Niestety wszystko musi mieć swój początek, więc zaczynasz tworzyć swoją niewiarygodną przygodę z miłą przyjaciółką w małym, sentyminalnym miasteczku w pustynnej okolicy. Perfekcyjna grafika, miła muzyka, wciągająca fabuła gry oraz przynajmniej są swoją rolę LULU - główna bohaterka. Czego więcej potrzeba do dobrego produktu? Gra otrzymała platynową nagrodę PC POWER oraz bardzo podobne recenzje w polskiej prasie. CD Action 7-8997, Syntex 10-97.

MONTÉ CARLO Prawdopodobnie najszerszą grę w historii gier komputerowych. Gra została stworzona przez jednego z najlepszych programistów w historii gier komputerowych. Płyta zawiera 800 programów! Wszystkie posiadają polskie opisy. Większość uruchamia się z CD-ROMu. Od zabawowych dla dzieci, po poważne dla studentów. **SWIAT MIMO** 650 MB posortowanych tematycznie filmów. Znajdziesz tu m.in. animacje 3D, budowie, kosmos, manga, muzyka, samoloty, sport, zwierzęta.

edukacyjna kolekcja 25.00 zł

Magia Języka 25.00 zł

Little Big Adventure 20 zł.
Dokładna gra przygodowa. 12 epizodów i 40 różnych planów. Liczne zagadki, pułapki i systemy bezpieczeństwa, przedmioty specjalne i fantastyczne pojazdy zapewniają doskonałą zabawę.

Strike Commander 20 zł.
Gra która przeszła do legendy. Opowieść o pilotach - najemnikach w początkach XXI wieku. Bez wątpienia jeden z najlepszych symulatorów bojowych na PC.

MAGIA JĘZYKA Pomoc w nauce czytania, pisania oraz wymowy tak nietypowych języków jak: chiński, esperanto, japoński oraz wiele innych również egzotycznych. **PROGRAMY I GRY EDUKACYJNE** Kolekcja ta zawiera programy do nauki: historii, gramatyki, i polskiego, fizyki, geografii, ortografii, matematyki, biologii, geometrii itp. **LOGIKA** **GYNA KOLEKCJA** Zestaw programów edukacyjnych dla uczniów szkół podstawowych i pierwszych klas szkół średnich. **ASTRONOMIA I FIZYKA** Jedyna w swoim rodzaju płyta z ponad 400 MB programów związanych z astronomią, astrologią i fizyką. Dodatkowy atut to zdjęcia z misji Apollo. **ENEDUEHARE** Dzieci znajdą tu programy do: nauki alfabetu, podstaw języka (nie tylko polskiego), matematyki, biologii, o zwierzętach, geografii świata, programy do rysowania.

BIBLIOTEKA JĘZYK ANGIELSKI Największy w Polsce zestaw programów **MUZYKA** - Bi- do nauki i angielskiego. Zróżnicowany poziom nauczania biblioteka ponad 200 programów muzycznych do tworzenia, odzwierciedlania i konwertowania. Na płycie znajdują się również 2072 pliki dźwiękowe! **Pierwsze 500** 25.00 zł

Crusader: No Remorse 20 zł.
Rewelacyjna grafika oraz ogromna dawka emocji sprawia, że zaimasz się współpracą z bojownikami podziemnego ruchu oporu. Cel to zniszczenie Konsorcjum. Ciężko uzbrojony, zakuty w stalowy pancerz nie cofasz się przed żadną misją.

Privateer 20 zł.
Prawdziwa kosmiczna odysseja. Działasz jako kupiec, pirat lub najemnik. Do zbadania ponad 50 planet w 70 systemach.

SKANDIEC MUZYKA 650 MB danych, ok. 2500 utworów muzycznych (MOD, S3M, XM), zestawy brzmień (SMP, IFF, WAV, PAT, XI) oraz programy do obróbki, komponowania i odzwierciedlania muzyki. 25.00 zł

JĘZYK ANGIELSKI 25.00 zł

Wings of Glory 20 zł.
I wojna światowa, zostan pilotem jednego z pięciu samolotów. **Gene Wars** 20 zł.
Sztuczne życie na niewyobrażalnie wysokim poziomie rozwoju. Twórz własne formy życia jednocześnie rywalizując z podobnymi tobie.

Jack Orlando 39,50 zł.
Gra przygodowa po polsku. Lata 30-te, jesteś detektywem podejrzanym o morderstwo, musisz znaleźć prawdziwego zbrojnicę.

WORLD OF MANGA 2. Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJAZ. **WORLD OF MANGA 2** Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sił! W FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem", "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpeg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt Aiko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Daje 650 MB różnorodnych, rysunkowych plików. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu, Story HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych efektów. Seks animacje, archiwum dysków, mangowe gry erot. i 2300 obrazków, 25.00 zł

GRY 40 25.00 zł

3D Atlas 65 zł.
Polska wersja językowa. Interaktywna pomoc z geografii. Ogromna wiedza o świecie przedstawiona w bardzo atrakcyjnej formie.

Starcraft 2 149,00
Wing Commander 4 55,00
Wing Commander 5 169,00
Myth the Fallen Lords 165,00
Skaut Kwaternaster CD 59,00
Spiderman Studio Kreskówki 119,00
Batman i Robin Studio Kreskówki 119,00
Red Alert 1 159,00
Virtua Cop 2 159,00
Nuclear Strike 156,00

WORLD OF MANGA 2 Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sił! W FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem", "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpeg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt Aiko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Daje 650 MB różnorodnych, rysunkowych plików. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu, Story HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych efektów. Seks animacje, archiwum dysków, mangowe gry erot. i 2300 obrazków, 25.00 zł

Wing Commander III 65 zł.
Symulator kosmicznego myślnika zrealizowany z ogromnym rozmachem. Fabularne filmy pomiędzy misjami, a w nich znani aktorzy. Gra na 4 CD.

New Beat 2000 111 zł.
Kup sobie własne studio nagraniowe. Dzięki temu programowi zaprzęgniesz swój komputer do pracy i zabyłysz w gronie znanych jako utalentowany muzyk.

EARTH 2140 39,50 zł.
Gra strategiczna po polsku. Wojna XXII wieku. Akcja w czasie rzeczywistym, możliwość gry 6 graczy, wspaniała muzyka.

WORLD OF MANGA 2 Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sił! W FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem", "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpeg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt Aiko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Daje 650 MB różnorodnych, rysunkowych plików. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu, Story HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych efektów. Seks animacje, archiwum dysków, mangowe gry erot. i 2300 obrazków, 25.00 zł

BEAT 2000 111 zł.

Jack Orlando 39,50 zł.

Starcraft 2 149,00

WORLD OF MANGA 2 Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sił! W FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem", "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpeg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt Aiko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Daje 650 MB różnorodnych, rysunkowych plików. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu, Story HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych efektów. Seks animacje, archiwum dysków, mangowe gry erot. i 2300 obrazków, 25.00 zł

Wing Commander III 65 zł.

New Beat 2000 111 zł.

Jack Orlando 39,50 zł.

WORLD OF MANGA 2 Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sił! W FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem", "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpeg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt Aiko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Daje 650 MB różnorodnych, rysunkowych plików. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu, Story HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych efektów. Seks animacje, archiwum dysków, mangowe gry erot. i 2300 obrazków, 25.00 zł

Wing Commander III 65 zł.

New Beat 2000 111 zł.

Jack Orlando 39,50 zł.

WORLD OF MANGA 2 Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sił! W FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem", "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpeg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt Aiko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Daje 650 MB różnorodnych, rysunkowych plików. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu, Story HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych efektów. Seks animacje, archiwum dysków, mangowe gry erot. i 2300 obrazków, 25.00 zł

Wing Commander III 65 zł.

New Beat 2000 111 zł.

Jack Orlando 39,50 zł.

WORLD OF MANGA 2 Parowie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sił! W FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). **WORLD OF MANGA 3** Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżycem", "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. **WORLD OF MANGA 4** 3600 gif-ów i jpeg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt Aiko, 3x3 Eyes, Ah My Goddess, Gundam, Sailor Moon. **MANGA XXX COLLECTION** Płyta dla dorosłych. Daje 650 MB różnorodnych, rysunkowych plików. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. **MANGA POWER** Manga Power to więcej seksu, Story HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych efektów. Seks animacje, archiwum dysków, mangowe gry erot. i 2300 obrazków, 25.00 zł

Wing Commander III 65 zł.

New Beat 2000 111 zł.

Jack Orlando 39,50 zł.

Ognia, ognia, ognia!!!

Incoming: Lux et Robur

Czasem tak się dziwnie przytrafia, że oto w jednym numerze zapowiadamy grę, że jeszcze "się robi...", a już w następnej edycji CDA mamy jej recenzję. Inna rzecz, że w wypadku Incoming: Lux et Robur było to do przewidzenia, gdyż w momencie jej prezentacji od premiery dzieliło nas ledwo parę tygodni. Jej autorzy dotrzymali słowa i gierka pojawiła się w dokładnie zapowiedzianym czasie. Dzięki czemu możecie teraz "ponapawać" się nią (np. odpalając demo z CD) w tym samym czasie co wyżej podpisany. Ostrzegam tylko, że ci, którzy nie posiadają dopalaczy grafiki będą musieli poprzestać wyłącznie na lekturze tego tekstu...

UGLY JOE

Fabula Incoming nie jest nadmiernie komplikowana. Prawdę mówiąc, poziom jej komplikacji dorównuje cyklowi rozrodczemu (dla anty-biologicznych alentów: trudno o coś MNIEJ złożonego), ponieważ sprowadza się do odtworzenia jednego z najbardziej standardowych w grach rozwiązań fabularnych: walki z inwazją Obcych. Tak jest, po raz "n-tydziesiąty" agresywni Obcy atakują Ziemię, zaś gracz musi się im przeciwstawić wszystkimi możliwymi i niemożliwymi siłami. Pastwienie się nad takimi rozwiązaniami (i w ogóle mieliznami scenariuszy) jest domeną Lorda Yabola, zatem nie będę mu robił konkurencji. Zresztą - czego się czepiać? Gra tego typu to nie "eschatologiczny" dramat ani powieść Dostojewskiego, i nie musi zawierać skomplikowanej wielowątkowej intrygi (choć naturalnie jej obecność w niczym by nie przeszkadzała), a niecierpliwy gracz i tak tylko łypie na ekran, myśląc, kiedy to będzie mógł w końcu nacisnąć ulubiony przycisk fire na joyu czy klawiaturze, a całą fabułę ma głęboko w poważaniu (kto tak naprawdę pamięta jeszcze fabułę Quake'a, co?).

Strzelania w Incoming nie brakuje. Prywatnie radzę postawić obok monitora spodek z wodą czy dobrze namoczoną gąbką - bardzo się przydadzą, by przynieść ulgę spierzchniętym i poczerwieniałym paluchom, nieustannie, niczym udarowy świder wykonującym to samo działanie

przez kolejne godziny grania. Bo gra, mimo udawania, że jest także symulatorem rozmaitych pojazdów bojowych, tak naprawdę nie jest niczym więcej niż perfekcyjną graficznie, niesamowicie efektowną i mocno grywalną (do czasu...) "strzelawą" 3D, podbudowaną dodatkowo zgrabnymi tematami muzycznymi. Elementy symulacji

są sprowadzone do absolutnego minimum. Stąd praktycznie każdym pojazdem latającym fruwa się identycznie. Wprawdzie dzięki temu po zmianie pojazdu na inny nie trzeba się od nowa uczyć jego reakcji, jednak takie rozwiązanie może być (w zależności od preferencji gracza) traktowane jako zaleta lub wada gry. Dla mnie jest to wada, mimo iż za symulacjami raczej nie przepadam. Przydałoby się jednak trochę widocznego zróżnicowania.

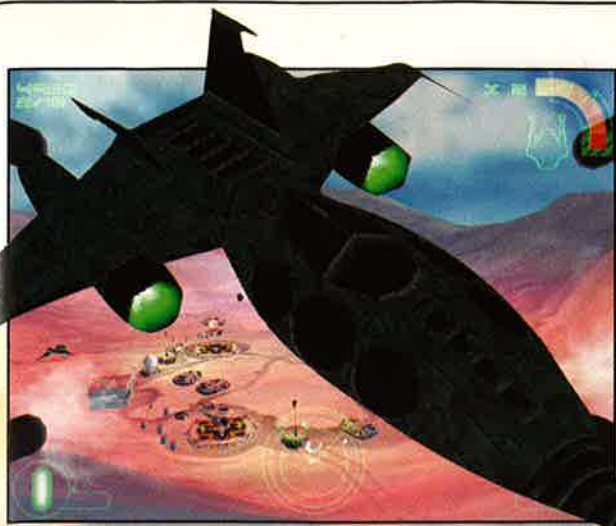
Dużo dobrego można powiedzieć o naszych pojazdach, ale nie to, że są dynamiczne w locie. O ile nie razi to w wypadku gdy siedzimy za sterami bombowca czy helikoptera, to już odrzutowy myśliwiec,



który reaguje tak, jakbyśmy lecieli na 1/5 mocy silnika, a na dodatek zapomnieli wciągnąć podwozie i przypadkiem otworzyli spadochron hamujący, to już lekka przesada. Niestety wszystkie pojazdy latające zachowują się w powietrzu jak umierający ze starości kaszalot. Przyjemność lotu niweluje dodatkowo fakt, że sterowanie nie jest zbyt przemyślane i wymaga sporej gimnastyki naszych witek. Początkowo precyzyjne przycelowanie się do atakujących naziemnych pojazdów wroga może sprawić sporo problemów.



Nasze fruwadła nie są też zwykle nadmiernie opancerzone - jeśli nie uwijasz się niczym fryga (a spróbuj...), to Twoja kariera trwa nie dłużej niż parę minut i bardzo szybko zobaczysz na ekranie napis "game over". Stąd potencjalni piloci nie będą tu mieli łatwego życia.



A inni - hm, też, choć z innych przyczyn... Na przykład czołgiści. Czołgi są - jeszcze bardziej - powolne (ale z łatwością pokonują nawet strome przeszkody terenowe), choć w zamian ich pancerz jest imponująco mocny. Za to strzelanie może już z lekka wnerwić. Zasadniczo celuje za nas komputer - tzn. jeśli mamy wroga w polu rażenia i widzimy, że został ujęty w specjalną ramkę, po prostu naciskamy fire - komputer celowniczy sam odpowiednio ustawi lufę tak, by trafić w cel. Ponieważ wystrzeliwane przez czołg pociski lecą do celu jakiś czas, a i obiekt ataku przecież zwykle nie stoi w miejscu, nie zdziwicie się, gdy zobaczycie, że lufa czołgu mierzy gdzieś w zupełnie inny rejon ekranu. Niestety na dalszą odległość skuteczność ognia bardzo maleje i trzeba wystrzelić kilkanaście razy, by ujrzeć jak kolejny Ufoł idzie w ogień w dół. W tym momencie gracz zredukowany jest do roli biologicznego "autofire", co nie jest specjalnie podniecające, szczególnie gdy przez dłuższy czas nie widzi się skutków prowadzonego przez siebie ostrzału.

Musicie też uważać na to, by wróg nie wymknął się Wam z pola rażenia ponieważ wówczas (jeśli akurat nie ma innego wroga w celowniku) czołg wali ogniem na wprost, nie przejmując się, że radośnie demoluje to, czego zasadniczo miał bronić.

Incoming oferuje nam kilka trybów zabawy. Tych, którzy ogólnie w niskim poważaniu mają wszystko prócz strzelania, uciechy na pewno opcja "arcade". Tutaj zasady są proste: masz ponad 10 maszyn bojowych do wyboru (czołgi, helikoptery, myśliwce odrzutowe, myśliwce kosmiczne, bombowce) i jedno zadanie: bronić swej bazy tak długo, jak możesz. Wrogowie nadciągają kolejnymi falami (wytrzymałem 13), głównie w powietrzu, choć czasem trafiają się konwoje poduszkowców - i można młócić do upadłego, patrząc jak nasza baza powoli zamienia się w zorane wybuchami pobojuwisko; ba - to za słabe wyrażenie: staje się ona stosiem ruin, zwalami zgruchotanego sprzętu i górą zdruzgotanych instalacji. Ci, którym chodzi o coś więcej, mogą spróbować opcji kampanii - tak w trybie zręcznościowym, jak i taktycznym (co tutaj akurat oznacza tyle, że strzelanie jest równie dużo, ale dodatkowo trzeba pokombinować i wykonać zlecane zadanie). W trybie kampanii

nie mamy wyboru pojazdu, którym chcemy się poruszać - jesteśmy przypisani do tego, co dał nam komputer. M.in. przyjdzie nam obsługiwać stacjonarne działko p-lot (wzbogacone o limitowaną ilość samonaprowadzających się rakiet). Uczucie, gdy widzimy pikujący na nas ciężki bombowiec, a nie mamy jak uciec, jest przygniatające, a

śledząc cień wroga zbliżającego się nieubłaganie do naszego stanowiska, gdy sam pojazd wyszedł już z naszego pola rażenia, i zastanawiając się "trafi tą bombą - czy nie", możemy niejeden raz odruchowo wtulić głowę w ramiona. Ale uspokajam nerwowych - szansa na bezpośrednie trafienie jest raczej niska. Nie wiem ile oczu mają atakujące nas Ufole - ale wyraźnie za mało: brak im zdolności do precyzyjnego namierzenia celu, i w ogóle inteligencją nie grzeszą. Nie powiem, by strzelali kompletnie na oślep (choć - kto wie?), lecz pudlują wręcz haniebnie. Owszem, w końcu Cię trafią - ale to na zasadzie deszczu: wystarczy, by popadał odpowiednio długo, a przemoczy Cię do suchej nitki, choćbyś nie wiem jak go unikał. Stąd, jeśli lubisz finezyjne pojedynki powietrzne, radzę raczej grać w sieci z innymi ludźmi. Sieciówka to je to! Można też pograć na dwóch, w trybie "split screen" - ekran dzieli się horyzontalnie i każdy z Was może prowadzić własną krucjatę. Rzecz znana od niepamiętnych czasów - a ciągle cieszy.

Od gier pokroju Incoming wymaga się zasadniczo tyle, by były odpowiednio dynamiczne i miały efektowną oprawę audio-wizualną. Dynamiczności w produkcie Rage Software nie brak - tzn. gdyby oceniać to przez pryzmat ilości celów do zniszczenia i po ogólnym młynie na ekranie. Natomiast trzeba sobie powiedzieć, że kolejne misje (rozgrywane w sześciu odrębnych światach), niezależnie od trybu i pojazdu, są do siebie niemal bliźniaczo podobne, co po jakimś czasie owocuje znużeniem i coraz bardziej nieodpartą chęcią zresetowania komputera, wprost proporcjonalną do wielkości pęcherza formującego się na naciskającym fire palcu gracza.

Zaś wrażenia wizualne... Hm, niem, mniem. 3Dfx potęgą jest i basta. Cała gra praktycznie "jedzie" na tym, co on tu wyczynia. Nie zaglądałem do wnętrza komputera, ale podejrzewam, że po paru godzinach pracy z Incoming parę jego układów





świeciło wiśniowo i wydzielalo sporą ilość ciepła. Bez przerwy bowiem na ekranie coś błyska, jarzy się, wybucha efektowną eksplozją (z charakterystyczną pierścieniową falą uderzeniową), wali się w chmurze ognia czy efektownie rozpada się na kawałki (no, akurat ten ostatni efekt jest trochę skopany - stale i wciąż widzimy jak poszczególne polygony



danego obiektu fruwają na wszystkie strony). Widać nawet dym unoszący się z luf naszych działek (brawo!). Do tego feeria rozmaitych świetlistych barw... Pamiętacie Turoka - "poetyka" Incoming utrzymana jest w dość podobnym stylu. Nieco (jak dla mnie) kiczowatym i przebarwionym - ale na pewno efektownym i robiącym na widzu wrażenie. Do tego należy dodać bardzo smakowite widoczki (kosmos, góry, woda... krążowniki na morzu to coś niesamowitego, szczególnie gdy atakujemy je z najbliższego dystansu seriami broni pokładowej). Albo taki smaczek - walka toczy się przy gotującym się do startu wahadłowcu, który obserwujemy w finale, jak majestatycznie wznosi się w niebo; wzruszenie ścisła gardło.



Na deser można zmieniać tryb pracy kamery (podobnie jak w G-Police), by ujrzeć swój pojazd z różnych stron (choć najwygodniej walczyło mi się w trybie FPP - tzn. patrząc oczyma pilota). W ogóle czasem miałem wrażenie, że oglądam dodatkowe misje do G-Police, co jest już wystarczającą pochwałą Incoming. Ale też muszę zaznaczyć, że pod względem klimatu G-Police bije tę grę na głowę. Same "3dfxowe" bajerki, choćby nie wiem jak liczne, nawet wsparte czadową muzyką, to jednak za mało, by stworzyć odpowiednio magnetyczną i przyniatającą atmosferę walki...

W ogóle te wszystkie bajery, widoczne na ekranie podczas gry w Incoming, mają też swą "ciemną stronę mocy". A właściwie braku mocy (obliczeniowej). Macie jak w banku, że niezależnie od konfiguracji, procesora, ilości ram itp. gra momentami będzie Wam paskudnie zwalniać. Gdy na ekranie zaroi się od statków Obcych, a nasze pociski urządzają im Armageddon, zamieniając niebo w pokaz fajerwerków, ilość klatek na sekundę spadnie dramatycznie, a szybki terkot działka zamieni się w powolne dudnienie, przypominające chodzący na jałowym biegu stary traktor. Jak się wydaje, dopiero Monster II + Pentium II (i to nie ten najwolniejszy) zapewniłyby graczom odpowiedni komfort zabawy. Takie zaciachy nie zdarzają się zbyt często - ale wcześniej czy później tego doświadczyć, więc warto to zauważyć.

Dźwięk - tu nic się nie da zarzucić. Efektów jest tyle, że gdy gramy w słuchawkach, głowa zaczyna szybko boleć (wybuchy, efekty strzałów, pracy silników, nieco speechów). Muzykę nagrano w formie audio-tracków (można je odsłuchiwać z CD); jest 11 tematów. Wprawdzie nie trwają nadmiernie długo (zwykle w granicach 1,5-2 minut), ale są na tyle "wykopne", by

odruchowo potrząsać głową w rytm walącej jak kaem perkusji. Zaś ostatni temat... che che. To taki bonusik od Rage Software. Pamiętacie piosenkę "farmer jakiś tam farmę miał, ija, ija, jo"? Tak, to właśnie ten słynny przebój, w odpowiedniej aranżacji, wzbogacony dodatkowo o porykiwania, pokwikowania itp. odpowiednich zwierzątek. Kontrast songu z tym, co dzieje się na ekranie jest tak komiczny, że nie można powstrzymać śmiechu.

Niestety nie jest mi już aż tak bardzo wesoło, gdy trzeba tę grę podsumować. Muszę przyznać, że w sumie Incoming nieco mnie rozczarował. Na podstawie zapowiedzi i dema oczekiwałem czegoś pośredniego pomiędzy grą G-Police, Turokiem i Bóg wie czym jeszcze. Tymczasem okazuje się, że w/w gra to TYLKO (?) rozbudowana strzelanina o bardzo starannej oprawie graficznej i dźwiękowej, ale bez wewnętrznej głębi. Ot, taki 3Dfxowy fast-food. Lyka się szybko i łatwo, smakuje przyzwyczajenie... ale nie jest to uczta dla ciała i ducha. Gra jest zbyt trywialna, bym popadł w szczególny zachwyt. Tym niemniej, gdy zapomnę o tym, czego oczekiwałem, a skoncentruję się na tym, co widzę, to okazuje się, że Incoming jest grą, która w znakomity sposób zwalnia nas od obowiązku myślenia, zapewniając przy okazji odpowiednio wysoką dawkę dobrej zabawy. No i dodatkowo gwarantuje wytworzenie sporego odcisku na przynajmniej jednym palcu.

 Wymagania: P-133, W'95, SVGA, karta muzyczna, 3Dfx, Cdx4	Producent: Rage Software Dystrybutor: Rage Software
Internet: http://www.rage.co.uk	

INFO

Plusy:

- efekty graficzne i ogólne wrażenia wizualne
- dźwięk
- wiele pojazdów, w których tocymy walkę
- tryb "split-screen"
- gra w sieci
- zróżnicowane scenerie

Minusy:

- gra momentami wyraźnie zwalnia, niezależnie od konfiguracji
- praktyczny brak inteligencji wrogich pilotów
- pojazdów może i dużo - ale różnice pomiędzy nimi są niewielkie
- grywalność po jakimś czasie spada

Ocena:

8



Za linią frontu...

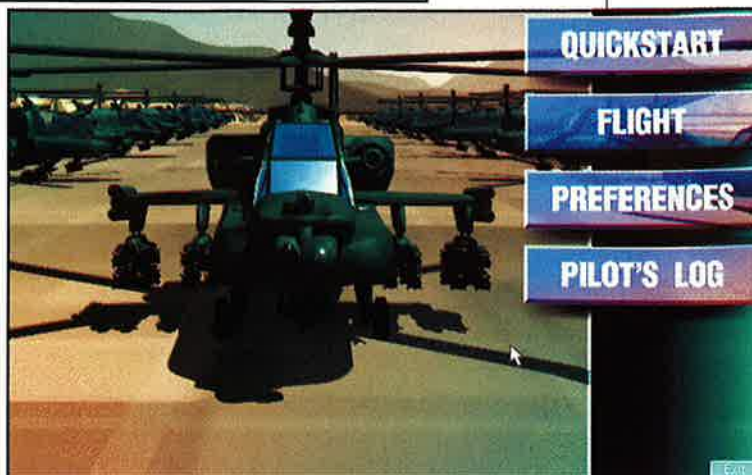
Front Line Fighters

Ściskam właśnie w dłoniach całkiem zachęcający zestaw zatytułowany Front Line Fighters. W środku czekają na mnie trzy płytki zawierające symulatory ze stajni Digital Integration. Są nimi: Apache Longbow, Hind i F-16 Fighting Falcon. Ten ostatni wzbogacony jest o dodatkową kampanię rozgrywaną pod niebem Afganistanu i sprzedawaną dotychczas oddzielnie jako data disk. Wymienione wyżej pozycje to gry dobre, nad wyraz realistyczne, a co za tym idzie - wysoko cenione w świecie maniaków symulacji przez duże „S”. Jak na 98 rok przystało, programy wzbogacono o obsługę akceleratorów z chipem 3dFX Voodoo. Przyjrzyjmy się teraz sprawie z bliska.

ŁUKASZ BONCZOL

APACHE LONGBOW

Powstał na samym początku 96 roku. Autorzy zastosowali tutaj pewien manewr „odmładzający”, wzbogacając czystą, wektorową grafikę teksturami. Te ostatnie, rozmyte przy pomocy 3dFXa sprawiają, iż teren, nad którym latamy wygląda bardzo efektownie i nie znać po nim wpływu czasu, jaki minął od czasu wydania gry. Gorzej jest z wszelkimi wybuchami i dymem oraz jednostkami, które wciąż przypominają te z poprzedniej „odslony” Apache. Jest tu też pewna ciekawostka. Pierwotny engine gry wzbogacony teksturami i paroma innymi bajerami graficznymi zachowuje się nadzwyczaj płynnie, i to bez pomocy Voodoo. „Pentium” 166 z 32 MB RAM bez tego cacka (ale z cztermegową kartą graficzną) z łatwością wyciągnie około 20-25 fps. I to przy maksymalnych detalach, w rozdzielczości 640x480, pod Windows 95! Co ciekawe, F-16 przy takich samych ustawieniach dławi się i „czka”, tak że zamiast gry mamy tzw.



„materiały prasowe” lub jak kto woli - slajdy. Widzimy przed sobą odpaloną rakietę - pierwszy slajd, obserwujemy spadający samolot wroga - drugi slajd... Obie gry prezentują się przy tym bardzo podobnie, z lekką, powtarzam LEKKĄ przewagą na korzyść F-16. Niech producenci gier przysięgają, iż celowo nie zawyżają wymagań sprzętowych kolejnych produkcji, ale ja i tak w to nie uwierzę. FLF jest tego

najlepszym dowodem.



HIND

Niestety, Mi-24 sobie nie polatałem, ponieważ na ORYGINALNYM kompaku z programem nie znalazłem

samej gry, a jedynie... drivery do pewnej karty graficznej oraz dema Warcrafta II i paru innych gier (strzeżcie się, przyszli nabywcy!). Ciekawe, czy to tylko „burak” w wersji przesłanej do recenzji czy też występuje w całym zestawie? Mogę więc jedynie napisać, że jak zapewnia producent, zastosowano tu podobny trik z teksturami jak w Apache. Z własnego doświadczenia (grałem w sprzedawaną osobno starszą wersję) dodam, iż możecie się tu spodziewać o wiele wolniejszej pracy programu niż w AH-64 (ale nie aż tak jak w przypadku F-16). Co tu więcej pisać? Podobnie jak w Apache, symulacja jest tu naprawdę skomplikowana, lecz zamiast na obsługę rozbudowanych systemów elektronicznych, twoje wysiłki pójdą na ujarznienie kolosalnego sowieckiego śmigłowca (wynika to z jego łopatologicznej konstrukcji tworzonej w myśl zasady „nigdy nie rób nic na siłę, weź większy młotek” lub raczej „zamiast jednej rakiety kierowanej - dwadzieścia niekierowanych”). Dodatkową atrakcją powinny być misje związane z wysadzeniem desantu czy zabieraniem rannych (w Apache tego nie było, bo AH-64 nie ma przedziału desantowego).

Plusy:

- 3 porządne symulatory
- Duito zabawy
- Obsługa 3dFX

Minusy:

- Już nie ta grywalność (z wysokiej spadła na przeciętną)
- Apache też już troszeczkę spóźniony...
- Eksplozje. Może rok temu to jeszcze jakoś wyglądały...
- numer z Hindem

Ocena:

5

F-16

Wszystkich bardziej zainteresowanych odsyłam do mojej recenzji (CDA, listopad 97).

Niewtajemniczonym powiem, że gra jest bardzo dobra. Jedną z nielicznych wad poprzedniej odsłony były wysokie wymagania sprzętowe i brak obsługi jakichkolwiek akceleratorów trzeciego wymiaru. Teraz sytuacja uległa diametralnej zmianie, ponieważ posiadacze 3dFXów mogą już cieszyć oczy śliczną, płynną grafiką. Pozostali zaś... Life is brutal (and full of zasadzkas...). Nie zmieniono też kiepskich wybuchów. Pozostały te z poprzedniej wersji. Często też zdarza się, że po zestrzelonej maszynie nie pozostaje nic, nawet obłoczek

dymu. Po prostu widzimy eksplozję, a potem już tylko czyste niebo w miejscu, gdzie przed chwilą był wróg. Maszyny wprawdzie czasem rozpadają się na części, lecz wygląda to żenująco (mniej więcej tak, jakby samoloty były modelami plastikowymi, które w jednej chwili „rozklejają” się na poszczególne elementy; jest to o tyle denerwujące, że podobny błąd występuje we wszystkich poprzednich grach z DI). Teraz, na 3Dfx, chmury wyglądają jeszcze bardziej „realnie”, a lot w kanionie, po którego ścianach tańczą setki refleksów świetlnych jest czystą przyjemnością (no, może nie licząc ukrywania się przed radarem wyrzutni Striela, radarami Migów patrolujących przestrzeń nad nami, głównym radarem wczesnego ostrzegania, czujnikami podczuwani...; oczywiście nie należy też przy tym wszystkim robić garażu z jakiejś wystającej półki skalnej... ale poza tym to sama przyjemność!). Dodanie kampanii w Afganistanie jest oczywistym plusem gry, choć może się ona wydać trochę monotonna dla tych, którzy wylatali wszystkie misje z wersji podstawowej. Dlaczego? Nad podobnymi masywami lataliśmy już w Izraelu i na Cyprze (tylko tam było więcej jezior). Autorzy mogliby się pokusić o stworzenie zupełnie nowej scenarii (np. Alaska, Syberia, Skandynawia).

FLF to zestaw dobry. Jeżeli tylko dostatecznie wczujemy się w rolę pilota, to zapewnione mamy wiele wieczorów przyjemnego latania. Nareszcie wielbiciele symulatorów nie muszą kupować megapaka, w którym obok dwu upragnionych „latadeł”, dostaną dziesięć pinballi i 3d Pooli. Nie znajdziecie tu jednak atrakcji na miarę F-22 Air Dominance Fighter czy Longbow 2. Dlatego też produkt DI, wbrew nazwie, pozostaje nieco za pierwszą linią symulatorowego frontu...

	Producent: Digital Integration
Wymagania: P 133, 16 MB RAM	Dystrybutor: Marksoft tel. (022) 6639390
Internet: http://www.digint.co.uk	

INFO

Awantury z czasem

The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Ponieważ jestem redakcyjnym „mufem” od przygódówek, Szeł (pisać zawsze z dużej litery) z uśmiechem, z jakim zapewne wąż namawiał Ewę do skosztowania słynnego jabłuszka, wręczył mi mocno odkształcone pudełko. (Począ Polaka nie jest fizycznie zdolna do dostarczenia paczki tak, by nie wyglądała jakby niedawno przysiadła na niej cztery zmęczone życiem słonie) i rzucił od niechcenia: - Zrób to stary, najlepiej na przedwczoraj... Hm - mówi się trudno. Nie takich wyczynów się dokonywało u Dzierżyńskiego. Zanurzymy się więc w otchłań czasu... może na przedwczoraj zdążymy.

ANAKHA

Autorem pomysłu o podróżach w czasie był niepokonany H.G. Wells. Jego Podróżnik poruszał się wprawdzie tylko ku przyszłości, ale nie da się ukryć, że przedtem nikt czegoś takiego nie wymyślił. Stary Wells w ogóle „odkrył” kilka żelaznych pozycji z repertuaru SF - starcie dwu cywilizacji (Wojna Światów) jest też jego dziełem. Nie jestem pewien natomiast, kto pierwszy wymyślił manipulowanie przeszłością (najpełniej rzecz zrealizował Isaac Asimov w powieści Koniec Wieczności) - a z tym właśnie mamy do czynienia w grze Journeyman Project 3: LEGACY OF TIME.

Zabawne, że z wielu pomysłów zaczerpniętych z arsenału SF ten właśnie (ingerencja w przeszłość celem zmiany teraźniejszości) chyba niestety nie da się zrealizować. Czas otóż nie jest zjawiskiem izotropowym i nie podlega manipulacji. Nie zraża to jednak wcale licznej rzeszy autorów opowiadań i powieści SF, którzy z wcale obiecującymi skutkami biorą na warsztat najróżniejsze warianty pętli czasowych i paradoksu dziadka.

Powiedzmy nieco więcej o paradoksie dziadka, bo cała gra opiera się właśnie na pomysle o możliwości ingerowania w naszą przeszłość. Założmy, że cofnąłem się w przeszłość i celowo bądź przypadkiem, zabiłem mojego dziadka, zanim ten poznał moją babcię. Nie przyszedł więc na świat mój ojciec, co zatem idzie, mnie samego też nie ma, nie wyruszyłem w przeszłość - i któż u licha zabił dziadunia? A skoro nikt nie zabił, to ja po iluś tam latach znów wyruszam w przeszłość - i tak w kółko Macieju. Zwolennicy dopuszczalności podróży i interwencji twierdzą, że możliwe są tylko niektóre działania podróżnika w czasie - mógłby on na przykład uratować życie swojemu dziadkowi, żadną miarą jednak nie zdołałby go zabić, coś byłoby mu z pewnością przeszkodziło (zawiodłaby broń, zostałby aresztowany, nie dotarłby na miejsce itp.), bo jego ojciec pojawił się jednak na świecie, co tak czy owak jest faktem może nie historycznym, ale



niezaprzeczalnym. Inni twierdzą, że każdy taki fakt kreuje powstanie nowej rzeczywistości, gdzieś tam więc istnieje inna Ziemia, beze mnie.



Czort jedyny wie, jak jest naprawdę, mnie osobiście mniej karkołomną wydaje się pierwsza hipoteza. Czas jednak na konkrety.

Jeżeli ktoś nie zna poprzednich części gry, to przyda mu się krótkie wprowadzenie. W roku 2308 nastąpił mianowicie pierwszy kontakt z

obcą rasą - Cyrollanami. Zaproponowali oni Ziemi członkostwo w lidze światów zwanej Symbiontem, dając ludziom i ich rządów dziesięć lat do namysłu. W 2315 doktor Elliot Sinclair stworzył Pegaza - maszynę umożliwiającą podróż w czasie. Jednakże Senat Ziemi kładzie łapę na całym projekcie i rekwiruje Pegaza. Zostaje stworzona Agencja Bezpieczeństwa Czasu (Temporal Security Agency), której zadaniem jest bronić przeszłości przed manipulacjami przy pomocy Pegaza. W 2318 Cyrollanie powrócili, aby usłyszeć decyzję na temat przystąpienia do Symbiontu. Sinclair ostrzega, że Cyrollanie chcą podbić ludzkość. Kiedy zostaje zignorowany, buduje swoją własną maszynę czasu i próbuje dokonać zamachu na ambasadora obcej rasy. Powstrzymuje go agent ABC, Gage Blackwood. Nieprzejednany Sinclair zostaje osadzony w więzieniu Vega Thalon. Ziemia przystępuje do Symbiontu. W 2329 Gage zostaje oskarżony o zbrodnię przeciwko historii. Udaje się mu jednak oczyścić z zarzutów i udowodnić, że odpowiedzialną jest Michelle Visard, która próbowała przekazać technologię podróży w czasie rasie Krynnów. Z opresji wyciągnął Gage'a kompan, nieco natrętna i nadęta projekcja Sztucznej Inteligencji - Artur, który stworzył wirusa powodującego zwarcie w instalacji temporalnego kombinezonu Michelle. Podstępna agentkę i Artura (który sam był wirusem) pochłonął wir czasowy i oboje przepadli w Nieskończoności.

Obecnie ABC popadła w ciężkie opaly. Skandal wywołany działaniami Visard spowodował sprzeciw Symbiontu. Nieziemcy zażądali bezwzględnego zamknięcia agencji. W więzieniu umiera Sinclair. Jednocześnie na krańcach znanej ludzkości przestrzeni zaczyna się dziać coś, co przerasta skalą wszelkie niebezpieczeństwa, jakim ludzkość musiała dotąd stawiać czoła.



Jakby znikąd pojawia się obca flota, żądająca od ziemian zwrotu Dziedzictwa (cokolwiek by to nie było). Tymczasem w ABC uruchamia się alarm, sygnalizujący, że w przeszłości ktoś podróżuje i coś tam się dzieje niedobrego. Mimo że wszystkie kombinezony do podróży w czasie są wyłączone, zachował się jeden egzemplarz prototypowy. Jest on dodatkowo wyposażony w funkcję umożliwiająca przybranie kształtów i fizjonomii dowolnego widzianego człowieka. Nie wahając się ani chwili, agent Gage Blackwood wskakuje w kombinezon i rusza w pogoń.

I tak rozpoczyna się przygoda. Od razu przyznam, że nie miałem nie/przyjemności (niepotrzebne skreślić) grać w poprzednie dwie części. Moja ocena nie będzie zatem bazowała na porównaniu „Legacy of Time” z wcześniejszymi częściami. W zamian otrzymacie bezstronną ocenę w świetle innych znajdujących się obecnie na rynku produktów.

Zacznijmy od grafiki. Mamy tutaj do czynienia z czymś podobnym do „Atlantis”. Gra oferuje nam bardzo ładną grafikę, o żywych kolorach i z możliwością rozglądania się na wszystkie strony. Mankamentem jest fakt, że akcja nie rozgrywa się na pełnym ekranie, lecz na okienku obciętym trochę z góry i z dołu. Wydaje się też, że trochę bardziej niż w przypadku wyżej wymienionej gry widać naszych małych braci - piksele. Za to, kiedy spróbujemy się zagapić w górę, bardzo ładnie zaskoczy nas słońce wyzieraające powoli zza jakiejś budowli, albo przesuwające się z nim cienie. Słowem - jest dobrze. Muzyka harmonijnie dopasowuje się do akcji rozgrywającej na ekranie i jest miła dla ucha.

Jako się rzekło, animujesz postać agenta ABC i wszystko widzisz jego oczami; jak również dysponujesz kombinezonem pozwalającym przybrać dowolną widzaną wcześniej postać. Co z tego wynika? Ano, w miarę rozwoju akcji będziesz musiał skakać pomiędzy różnymi epokami - odwiedź Atlantydę, El-Dorado oraz Shangri-La w czasach ich świetności. W danej epoce będziesz zbierał najróżniejsze obiekty, które mogą ruszyć akcję w inne. Każdą napotkaną postać katalogujesz w pamięci kombinezonu. Możesz potem się do niej upodobnić i niećnie to wykorzystać. Jednakże można to robić tylko w obrębie danej epoki.



Niewskazane jest też bawić się w dopłera lub dokonywać skoków w czasie przed czymś nosem.

Niestety, nic nie jest doskonałe. Tyczy się to też opisywanej tu gry. Mianowicie, jest ona za prosta. Można praktycznie z góry przewidzieć każdą następną czynność. Wszystko do siebie pasuje i nie ma problemów typu „gdzie, u licha, mam użyć tego przedmiotu?”. Jest to wprowadzie zmorą początkujących graczy, ale nas, starszych, zaawansowanych, którzy już parę dziesiątków takich gier przemielili w swoich mózgach, gra nie zmusza do wysiłku intelektualnego; możemy ukończyć ją zerkając w telewizor lub czytając sobie w „międzyczasie” gazetę. Nie mamy też szans przegapić jakiegokolwiek pomieszczenia, gdyż po naciśnięciu spacji, ekran automatycznie

nakierowuje się na możliwe wyjścia z danej lokacji. Nawet jeżeli nie wpadniemy automatycznie na rozwiązanie jakiejś zagadki, to uczynny Artur (który czasami ma też bardzo zabawne uwagi), po kliknięciu na śrubkę koło jego wizerunku, wszystko nam wyłoży w prostych słowach.

Co by tu rzec na koniec? Fabuła jest dość ciekawa i nie grozi notorycznym rozciąganiem mięśni szczękowych ziewającego niczym smok po śniadaniu gracza. Być może poziom trudności jest kwestią opcjonalną, gdyż mam wprawę, jednakże z góry ostrzegam, że Course of Monkey Island to to nie jest. Dobra przygodówka - jednakże bez żadnych rewelacji. W obliczu nadchodzącego „Księcia i Tchórza” radziłbym zastanowić się nad kupnem (chyba, że jesteś fanem serii), a może nadmierna prostota tej gry właśnie Cię zachęci?

Jeśli kto nie zamierza bawić się do końca lub puścili mu nerwy, to może obejrzeć sobie całą grę, bo animacje zostały zapisane w formacie *.mov i można je spokojnie obejrzeć pod jakąkolwiek przeglądarką. Jest ich wiele i są dłuuuuugie. Powiedziałbym, że niekiedy za bardzo długie - mnie osobiście irytuje siedzenie przed ekranem i oglądanie piętnastominutowej animacji, bez możliwości ingerencji w tok akcji. Ale są gusta i guściska.

I ostatnia, największa moim zdaniem wada. Gra nie ma opcji wyświetlania dialogów i komentarzy w formie tekstowej, co eliminuje osoby gorzej słyszące. To doprawdy oburzające, że twórcy wielu gier dyskryminują osoby z wadami słuchu -



Plusy:

- ciekawy pomysł
- niezła realizacja
- klimat

Minusy:

- gra jest zbyt prosta
- brak opcji wyświetlania dialogów
- przydługawe animacje

Ocena:

7

godzi się przypomnieć im, że większość ludzi to szybko czytający wzrokowcy, mówionego zaś dialogu trzeba bezwzględnie, zgrzytając niekiedy zębami, wysłuchać do końca. Gracze wszystkich krajów! Zaończcie wywierać jakąś presję na firmy, które dyskryminują osoby gorzej słyszące! Piszcie do redakcji czasopism, niech ta krytykują niedbalców! I howgh!



Producent:
Presto Studios/Red Orb
Entertainment/Broderbund

Wymagania:

w95, p90, 16mb ram, 4xcdrom,
direct x

Dystrybutor:

Mirage
tel. (022) 6179321

Internet: <http://www.legacyoftime.com>

INFO

Podniebne Szachy

ACHTUNG SPITFIRE!

Chyba każdy z Was słyszał o Bitwie o Anglię? Co, Ty nie słyszałeś?! Że co? Że trzeci rok siedzisz z historii w tej samej klasie? No, to wiele tłumaczy. Dlaczego pytam o tę bitwę? Ponieważ najnowsza gra Avalon Hill odnosi się między innymi do tego fragmentu dziejów. Tu czas na małą dygresję. Polscy piloci podczas owej bitwy odegrali znaczącą rolę, a niestety w *Achtung Spitfire!* nie ma żadnego polskiego akcentu. Jeszcze w latach siedemdziesiątych podczas kręcenia filmu pt. *Bitwa o Anglię* pamiętano o tym, jeszcze w poprzedniej wersji gry spotykało się polskich pilotów, a teraz... Ale do tego, że Angole są niewdzięczni przyzwyczailiśmy się oglądając mecze obu reprezentacji w piłce nożnej.

ELD

Wracając do samego programu. *Achtung Spitfire!* jest sequelem dobrej i popularnej gry *Over the Reich*. Każdy, kto miał okazję pogiercować w poprzedniczkę, bez problemów odnajdzie się w ASI. Dla tych nie zorientowanych w temacie: produkt Avalon Hill nie jest bynajmniej nowym symulatorem, tylko turową strategią rozgrywaną się w powietrzu. Dlatego gra jest raczej adresowana do strategów, chociaż znudzeni oczekiwaniem na *Wings of Destiny* maniacy symulatorów (czytaj lotnictwa II Wojny Światowej) mogą także znaleźć tu coś dla siebie. *Over the Reich* przenosiło nas nad Europę lat 1943-45, teraz mamy okazję posłać na latających maszynach z okresu 1939-43. Niestety akcja rozpoczyna się po klęsce kampanii wrześniowej, więc o naszych przedpotopowych "jedenastkach" i Karasiach możemy tylko pomarzyć. Oprócz dwóch potentatów powietrznych, czyli RAF i Luftwaffe, można wcielić się w "żabojadów", tj. Francuzów. Aczkolwiek latanie na ich archaicznych rumakach do najbezpieczniejszych nie należy. Wyjątek stanowią Devoitine i Potezy. Aby ASI szybko graczom się nie znudził, autorzy przygotowali bogaty asortyment rozgrywek. Nowy as lotnictwa ma możliwość powalczyć przez Internet albo pobawić się samemu (che che che). Dla pojedynczego gracza zaszerwowano walki powietrzne (Dogfight, 71 do wyboru), pojedyncze misje (Combat Mission, aż 79!) i wreszcie to, co tygrysy lubią najbardziej - kampanie. Czym się różni Dogfight od Combat Mission? W tym pierwszym zostajemy od razu rzućeni w wir walki pomiędzy wroga. A w drugim przypadku najpierw musimy dolecieć do celu wyprawy, napotykając po drodze różne



U dołu:
Nieszczęsne Fairley Battle nie mają żadnych szans w walce z Me-109. Ale na szczęście dla nich w pobliżu są też Spitfire...

niespodzianki, np. sześć atakujących niespodziewanie myśliwców nieprzyjaciela lub awarię silnika którejś z naszych maszyn itd.

Prawdziwą satysfakcję dają jednak kampanie (Tour of Duty). Dowodząc dywizjonem, musimy przebrnąć przez wiele etapów składających się z kilku misji. Właściwie nie dywizjonem tylko

eskadrą, ale w ASI jest używana angielska terminologia Squadron, a stopień dowódcy (Squadron Leader) odpowiada stopniowi dowódcy dywizjonu myśliwskiego. Więc chyba jednak dywizjon!
Niemcy i Anglicy mają do wyboru po dwie kampanie, trochę skromniej potraktowano Francuzów, bo dano im tylko jedną. Chociaż tak naprawdę to kampanie RAF i Luftwaffe w sumie pokrywają się - tzn. często walczyliśmy w identycznych misjach, tyle że po drugiej stronie. Grając w kampanię 1939-43 musimy przebrnąć przez drugą, czyli Bitwę o Anglię. A propos kampanii pt. Battle of Britain. To jest naprawdę znakomite! Trzeba się nieźle nagimnastykować, aby nie dostać batów. Jak rozdzielić nasz dywizjon (16 maszyn), żeby przechwycić wszystkie wyprawy bombowe zdążające nad Londyn, nasze lotniska i porty? Jak dysponować pilotami, by się nie męczyli? Jak sobie poradzić ze stale zmniejszającą się liczbą pilotów i maszyn? Chronić lotniska czy stanowiska radaru? Między innymi na takie pytania będziesz musiał znaleźć odpowiedzi.

ASI wiernie oddaje atmosferę zmęczenia i to nie tylko pilotów, ale i Twoją. Lecąc po raz n-ty na przechwycenie niemieckich bombowców, będziesz zadawał sobie pytanie bez odpowiedzi: jak długo to jeszcze potrwa? Walcząc w szeregach Luftwaffe Twoje zadania będą trochę inne, ale emocje towarzyszyć Ci będą takie same. Lecąc nad Dover lub inny cel będziesz z drżeniem serca oczekiwać na komunikaty o zauważeniu chmury Spitfire'ów i Hurricane'ów. Ponieważ po każdej ze stron może uczestniczyć maksymalnie 36 samolotów, więc o skrócenie niezłej zadymy jest łatwo: ASI! Oferuje pięć poziomów trudności, dla każdego coś w sam raz. Najprostszy level, Lieutenant, jest przeznaczony dla totalnych laików. Cała filozofia sprowadza się tu do wejścia klientowi na ogon (często korzystając z sugestii komputera, podsuwającego optymalny manewr) i przywalenia ze wszystkich luf. Ostatni poziom, General, jest gratką tylko dla prawdziwych pilotów. Walka kołowa trwa bardzo długo i wiele razy pot będzie zalewał Wam czoło, ale cóż to za przyjemność posłać w dół frajera. Co do walki - jak w życiu: zółtodziób nawet w sytuacji stuprocentowej spudluje, a wytrawny as w beznadziejnej, wydawać by się mogło, zestrzeli przeciwnika. Inny jest efekt, gdy przyfasolimy z całego arsenału, inny gdy waliemy z tej samej odległości z samych karabinów. Dobry pilot, wykorzystujący opisane w charakterystyce silne i słabe strony swej maszyny (polecam lekturę! - szczególnie gdy gracie na wyższych poziomach trudności), wyjdzie obronną ręką z wielu



pozornie beznadziejnych sytuacji. A skoro już mowa o pilotach - zwracajcie uwagę na ich poziom zmęczenia, tudzież na rozmaite znaczki, określające ich preferencje i zdolności - one nie są tylko ozdoba...

Do tego dochodzą różnice wysokości, chmury w których można się skryć, można robić świece, pętle, regulować długość serii, uwzględniać takie zjawiska jak przeciągnięcie maszyny, blackout etc. Generalnie walki powietrzne są znakomicie odwzorowane i w jedynym zgrzytem jest mały szczegół. Otóż kilkakrotnie byłem (lejąc, powiedzmy, w 10 Spitfire'ów) atakowany przez... Ju-87, czyli popularne Stukasy. Niezłe, co? Używać przestarzałego i cieniutkiego uzbrojenia bombowca nurkującego jako myśliwca, podczas gdy jeden Spitfire bez problemu poradzi sobie z czwórka Ju-87... Reszta jest O.K. Uwzględniono np. takie smaczki jak morale pilotów - zdarza się często, że eskorta bombowców, widząc liczniejszego wroga, po prostu daje nogę i po angielsku znika z planszy... W stosunku do pierwszej części dodano też możliwość przejęcia kontroli nad naszymi bombowcami, które wcześniej po prostu sobie leciały, grzejąc z broni pokładowej do atakujących myśliwców. Teraz możliwe jest np. rozbić formację i każda maszyna wieje w inną stronę, ratując się na własną rękę...

Jakie samoloty są najlepsze? Mnie najbardziej u Angolii przypadł do gustu Typhoon, dobra szybkość, wytrzymałość i pokaźne uzbrojenie (4 działka 20 mm - ale mało amunicji i ustępuje on zwrotności myśliwcom Luftwaffe, przez co szybko wróć wchodzi mu na ogon). Niezły (a lepszy od Typhoona) jest też Beaufighter, choć raczej przydaje się do ataków na cele naziemne i nawodne, ew. do przechwytywania bombowców niż do zwalczania myśliwców. Spitfire'y są OK, ale dopiero w wersjach wyposażonych w działka - wcześniej wyraźnie brakuje im siły ognia, no i są mało odporne na trafienia przez pociski wroga. Mosquito w wersjach występujących w tej grze nie są jeszcze tym, czym będą w okolicach 1944, ale w dobrych rękach ta maszyna jest bardzo groźna. Natomiast odradzam Gladiatora (dwupłatowe myśliwce) i Defianta (tragedia! - myśliwiec wyposażony w 4 km, umieszczone w... kopolce strzelca pokładowego; rozpacz!). Niemieckim faworytem jest bez wątpienia Focke Wulf 190, praktycznie posiada te same zalety co Typhoon, ale jest zwrotniejszy i ma (choć zależy to od wersji) silniejsze uzbrojenie i więcej amunicji. Me-110 jest niezły (siła ognia), ale w walce "jeden na jeden" nie ma szans z alianckimi myśliwcami. Me-109 ma mało amunicji do działek, a gdy ją wystrzela, pozostają mu dwa



karabiny maszynowe, więc w konfrontacji z np. Hurricane'em wyposażonym w 8-12

tychże kaemów jego los nie jest do pozazdroszczenia (choć i tak jest to bardzo dobra maszyna). U Francuzów liczy się tylko Deviotine, choć widać, że ich maszyny są wyraźnie gorsze od niemieckich i angielskich. Szczególnie pod wzg. uzbrojenia i szybkości. Od biedy można powalczyć na Hawku (to zresztą amerykański myśliwiec). Odradzam Morane'y!

Parę słów o grafice i dźwięku. Graficznie wszystko wygląda bardzo ładnie (choć w stosunku do DtR praktycznie nie poprawiono grafiki; różnice są minimalne). Podobnie jak w Over the Reich, często oglądamy ciekawe filmy wideo z okresu II Wojny. Same samoloty, wybuchy, morze itd. są OK. Določono więcej animacji (nie ma już takich buraków, jak np. widoczny - po strąceniu dwusilnikowego myśliwca - spadający jednosilnikowy samolot). Każdy, kto usłyszy muzykę i dźwięki, nie poczuje się rozczarowany. Muzyka doskonale tworzy wojenny klimat, a odgłosy walki każdy powinien usłyszeć: dudnienie działek, grzechot karabinów, krzyki rannych pilotów, wybuchy pocisków na



MISSION LOGISTICS

Spitfire EA: Air to Air

Air to Air

PLANS AVAILABLE

Done

Team

Hero

Crew

Ship

Plane

Outfit

Equip

SA, MAC

21 mission, 30 kills

Ready

P/O Oaker

19 mission, 27 kills

Ready

P/O Wilkin

18 mission, 13 kills

Ready

P/O McGregor

1 mission, 1 kill

Ready

FA, Hartings

1 mission

Ready

P/O Blaney

17 mission, 10 kills

Ready

P/O Cole

14 mission, 8 kills

Ready

P/O Rowlands

1 mission

Ready

FA, Guarnborough

1 mission

Ready

P/O Raza

16 mission, 12 kills

Ready

P/O Phillips

12 mission, 2 kills

Ready

P/O Moon

1 mission

Ready

FA, Carter

1 mission

Ready

P/O Taylor

11 mission, 8 kills

Ready

P/O Kinsley

9 mission, 6 kills

Ready

P/O James

1 mission, 1 kill

Ready



Okiem Mac Abry

Pozwól sobie na kilka uwag dotyczących tej gry. Jako fan DtR z niecierpliwością wyczekiwałem na jego sequel. I nie jestem w sumie rozczarowany, choć uważam, że poza rozbudowaniem opcji kampanijnej o możliwość dyslokacji swoich maszyn i wyboru celu ataku, w grze zmieniło się niewiele. Znowu mam wrażenie, że oglądam raczej pack z misjami niż "samodzielny byt". Zmiany w grafice są wręcz kosmetyczne, nadal w jednym zoomie samoloty są za małe, a w drugim za duże; zasady walki nie uległy praktycznie żadnym zmianom, a nawet w bazie danych wykorzystano sporo rysunków i danych z poprzedniej części. Ma 100% racji ELD, że autorzy poszli na łatwiznę, pomijając tak kampanię wrześniową, jak i ignorując całkowicie front wschodni. OK, ja wiem, że gra nazywa się Achtung Spitfire! (co sugeruje zachodni teatr działań), a nie np. Achtung Yak!, ale... szkoda. Z wielu przyczyn. Wszelako mimo tego "zgrzytu" polecam tę grę wszystkim fanom II-wojennych strategii. Mam tylko nadzieję, że w trzeciej części autorzy będą pamiętać, że Europa nie kończy się na Renie, a II wojna nie zaczęła się od ataku na Francję...

Plusy:

- dźwięk
- wysoki realizm na poziomie general
- duża liczba pojedynczych walk i misji
- wstawki wideo
- gra w sieci

Minusy:

- a gdzie Polacy!!!
- myśliwce Stukasy?
- grafika, choć OK, niewiele się zmieniła od czasu DtR.

Ocena:

8

kadlubach maszyn, wycie spadających samolotów, świst rozkładających się spadochronów.

Kiedy byłem mały, czytałem zapalczywie książki Króla i Arcta, a później po nocach śniły mi się Spitfire'y, Hurricane'y i Mustangi. Do tej pory żadna z gier przedstawiających tamten okres nie spełniała moich dziecięcych marzeń. Nie wiem jeszcze, czy ASI je spełni, ale kilka tygodni spędzonych z tą strategią dało mi olbrzymią satysfakcję. Życzę Wam dobrej zabawy z ASI! Żegnaj się sloganem z okresu Bitwy o Anglię. Taki tekst wisiał nad biurkiem dyrektora fabryki Hurricane'ów: "sprawy niemożliwe załatwiamy na miejscu, cuda zajmują nam trochę czasu"...

Wymagania: P75, 8MB RAM, WIN95.CDx2	Producent: AVALON HILL
Internet: http://www.avalonhill.com	Dystrybutor: AVALON HILL

INFO

Facet z Krypty

Fallout



Jeżeli człowiek dostaje po dwa, trzy programy tygodniowo, ma na karku żądną krwi nauczycieli z liceum, a chce prowadzić w miarę normalne życie, to nie ma szans, żeby dogłębnie zbadał i ukończył każdą grę. Jednak czasami zdarzają się wyjątki. Perelki, dla których warto przez tydzień nie odstępować od komputera na krok, przyjmując jedynie pokarm w ilościach pozwalających na przeżycie i komunikując się ze światem za pomocą monosylab. Jedną z niewielu takich gier był niewątpliwie Diablo. Teraz nastat czas Fallout.

ANAKHA

Na tę produkcję czekałem od kilku miesięcy. Irytowało mnie, że konkurencja przystąpiła do jej recenzji wcześniej, podczas gdy nam producent ślał maile typu "jeszcze o niej pod żadnym pozorem nie piszcie!" - żywi tu silne podejrzenia, że ci "wczesni redaktorzy" korzystali przy tym z kopii "legalnych inaczej".



Ale kij z tym. Ważne, że wreszcie pewnego poranka Szeł wręczył mi czerwone pudełko, robiąc przy tym minę, jaką zapewne miał Mojżesz, kiedy wałnął lachą w ścianę, z której trysnęła woda. - Masz stary, doczekałeś się swojej gry...

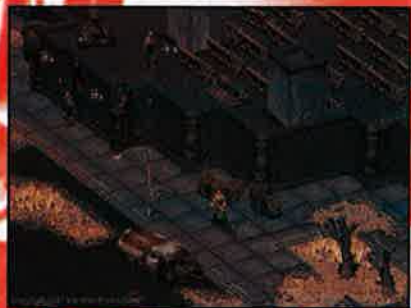
I tak - nawiązanie do Diablo nie było przypadkowe, gdyż Fallout trochę mi go przypomina. Jednak mówiąc absolutnie szczerze, dzieło Interplaya podoba mi się o wiele bardziej. Diablo jest w gruncie rzeczy grą prostą jak drzewce dzidy bojowej - zejść na 12-ty poziom lochów, zarab wszystko, co tam znajdziesz (tak nawiasem, postawcie się na miejscu biednego potwora z podziemi: siedzi ze dwieście lat w lochu, cały czas nudno jak "o niedzielnym poranku we wiosce Amishów", wreszcie ktoś się pojawia, potwór biegnie, by pogadać choćby - a ten go od razu toporem przez łeb - czy nie można się wkurzyć?), ze skarbami wróć na powierzchnię, sprzedaj je w sklepie (zauważyliście może, że handlarz jest nieustępliwy niczym ustawa podatkowa? przychodzi doń wieczorem facet zbрызgnany krwią, w pogiętej zbroi poplamionej czymś, czemu lepiej może się nie przyglądać, w oczach płonie mu jeszcze zapal bojowy, do główni miecza przylepiły mu się jakieś zlepione mózgiem kudły, a sklepikarz nie zamierza opuścić ceny na żaden z towarów; taki też twardeł: hmmm...), kup eliksiry uzdrawiające i zejść na poziom 13-ty, gdzie znów zarab wszystko, co się rusza... I tak do końca. Jeśli to ma być gra roku, to cieni był ów rok.

W Fallout jest zupełnie inaczej. Ale po kolei...

Świat jakoś się kręcił, wszystko było OK. Prosperity trwała aż do momentu, kiedy wyczerpały się surowce, co pewnie rzeczywiście kiedyś nas czeka, warto więc zobaczyć, jaka



może być nasza przyszłość. Wedle autorów gry, rozpoczęła się bezpardonowa walka o ostatnie złoża ropy naftowej. I jak to w tego typu historyjkach bywa, ktoś w końcu nie wytrzymał i nacisnął TEN przycisk. (Jak się kończy ostatni odcinek Z archiwum X? - Scully wygląda przez okno i mówi: Popatrz Mulder, jaki ładny grzybek wyrasta na horyzoncie.) A dalej poszło już z górką. Znikomy procent ludności cywilnej ukrył się w dużych podziemnych schronach nazywanych Kryptami, rozrzuconych po całych



Stanach Zjednoczonych (bo tamże toczy się akcja gry). Nieliczni, którzy przeżyli na powierzchni, w zależności od tego, jak blisko eksplodowały rakiety, przemienili się w mutantów lub cudem uniknęli przemian genetycznych (nie wspominając o tych paru miliardach, które sobie po prostu wyparowały lub wałnęły w kalendarz z powodu zbyt dużej dawki wchłoniętego promieniowania). Po wielu latach ludzkość zaczęła powolutku podnosić głowę. Pomiedzy niewielkimi osadami, założonymi przez niedobitków, zaczęły kursować pierwsze karawany. Na pustyniach, które stały się jedynym stałym elementem krajobrazu, zaczęły się formować gangi bezwzględnie żerujące na koczownikach! Środkiem płatniczym stały się kapsle od butelek, powrócił też handel wymienny. Najcenniejszy surowiec to woda. Krypty zostały jedynymi ośrodkami, gdzie dalej obowiązywały prawo i porządek, przechowywano w nich też wiedzę o starym





świecie. Nadzorcy wielu schronów zdecydowali się odciąć od świata zewnętrznego. Pozwalała im na to samowystarczalność Krypt, gdyż każda z nich wyposażona była we własne źródło wody.

Jesteś jednym z niewielu, którym było dane żyć w schronie. Trzynastka to twoja szczęśliwa liczba, gdyż właśnie taką cyfrą oznaczona jest twoja Krypta. Jednakże "sława" tej cyfry dała o sobie znać, gdyż w aparaturze produkującej wodę w twoim "domu" zepsuł się jeden chip. Zapasów bezcennego płynu wystarczy na 150 dni. Ponieważ w schronie nie ma zastępczego układu, ktoś musi wyjść na powierzchnię i zdobyć inny. No i zgadnij żuczku, na kogo wypadło? Tak jest, po raz kolejny losy świata zależą od ciebie! Na początku wybierasz bohatera, którym będziesz kierował. Czekają na ciebie trzy postacie, stworzone przez twórców gry. Są to kolejno: Max - osilek, któremu nie było dane szczęścić się zbyt wysokim IQ, Natalia - dziewczyna nie obdarzona kupą mięśni, za to cechująca się sprytem i inteligencją, oraz Albert - uniwersalny chłopina. Możesz wybrać jedną z nich, lecz gorącą polecam opcję stworzenia własnej postaci.

"Produkcja" bohatera jest dość złożona i ma ogromny wpływ na dalszą akcję. Jest siedem głównych cech definiujących naszego śmiełka: siła, spostrzegawczość, wytrzymałość, charyzma, inteligencja, zręczność oraz szczęście. Definiuje je skala od jednego do dziesięciu. Standardowo każda cecha ma po pięć punktów, jednakże



możesz np. zmniejszyć szczęście do dwóch, a zapas przeznaczyć na coś innego. Do rozdysponowania masz jeszcze pięć dodatkowych punktów. Cechy wpływają na umiejętności, których jest mnóstwo - posługiwanie się bronią mniejszego i większego kalibru, energetyczną, walka wręcz, pierwsza pomoc, skradanie się, posługiwanie się wytrychem, naprawa, wiedza naukowa i umiejętność stosowania jej w praktyce, rzucanie, zastawianie pułapek, zdolność do negocjacji oraz skłonności do hazardu. Wszystkie te umiejętności przedstawione są w procentach od 0 do 100. Możesz wybrać trzy głównie umiejętności. Automatycznie podskoczą one o 20%, przy zdobyciu każdego następnego poziomu będą wzrastały o 2%. Są jeszcze najróżniejsze umiejętności specjalne, które modyfikują twoje statystyki. Na początku wybierasz dwie, a potem, co któryś zdobyty poziom, następne. Wszystko to definiuje, ile mamy punktów życia, akcji, czy jesteśmy odporni na narkotyki, radioaktywność, rany, ile możemy unieść oraz jaką mamy szansę na krytyczne uderzenie.

"Ale pokręcone, to nie dla mnie" - pomyśli sobie w tym miejscu czytelnik. Otóż nie! Wszystko świetnie do siebie pasuje i już po paru chwilach grania zorientujesz się, o co chodzi. Teraz pozostaje ci już tylko wybrać pleć, wiek oraz imię bohatera i jesteś gotowy do drogi. Moim zdaniem właśnie w możliwości tak szczegółowej kreacji

bohatera przejawia się wspomniana na wstępie tekstu duża przewaga Fallout nad Diablo.

Kiedy wyjdiesz ze schronu, pojawi się mapa. Na razie znasz tylko lokalizację sąsiedniego schronu, z którego masz zdobyć chipa (którego oczywiście tam nie będzie i czeka cię daleka droga - a zdobycie tego celu to jedynie półmetek). Jednak w miarę postępów w grze zaczniesz dowiadywać się o wielu innych miejscach (w sumie jest ich dwanaście). I prawie w każdym z nich czeka na ciebie masa przygód i minikwestów (wyobraźcie sobie wioskę z Diablo i pomnożcie ją przez dwanaście, a uzyskacie ogrom fabuły Fallout).

W dziele Interplaya jesteś kowalem swojego losu. Możesz być dobrym, złym, neutralnym. To trzeba po prostu zobaczyć. Przykład - przybywasz do Junktown. Ścierają się tam w zacieklej walce o wpływy dwaj jegomoście - Gillian (głosu użyczył mu Richard Dean Anderson - McGyver, jakby kto nie pamiętał!), właściciel miejscowego sklepu, oraz Gizmo - facet prowadzący kasyno. Tylko od ciebie zależy,





któremu z nich pomożesz uporać się z konkurencją i jak potoczą się dalsze losy miasta. Możesz zostać członkiem gangu, który następnie wyrzinasz w pień, a właściwie całkiem mały pniaczek, dzięki czemu stajesz się bogaty i pozyskujesz wdzięczność miejscowej ludności. W mieście handlowców przyjmujesz zlecenie na morderstwo i wykonujesz robotę, lub też zgłaszasz to władzom. Obydwa możliwości są dozwolone. Intryguje cię właściciel jakiegoś



lepu - prosto wyciągnij spluwę i walnij mu między oczy. Nie zrozumcie mnie źle - to nie jest krwawa strzelanka, w której siekasz gdzie popadnie. Chodziło mi tylko o udowodnienie wam, że w Falloucie możecie zrobić prawie wszystko. Tylko od was zależy, jaką drogę obierze wasz bohater i jak potoczą się losy poszczególnych miejsc. Kim będziesz - zbawcą ludzkości, żadnym mordercą psychopatą czy chłodnym profesjonalistą, któremu zależy tylko na forsie?

Czas teraz wspomnieć o walce. Kiedy się rozpoczyna, gra przechodzi w system turów. W zależności od statystyk, masz określoną liczbę punktów akcji. Jeżeli ktoś grał w X-COM, to będzie tu czuł się jak w domu. Każda z wykonywanych czynności kosztuje określoną ilość punktów. Możesz chodzić, używać stimpaków (apteczek), uzbrajać i rzucać granaty, przeladowywać broń, otwierać drzwi. W zależności od rodzaju broni, możesz także wybrać sposób oddania strzału - na chybił trafił (częściej chybił), mierzony, seria bądź pojedynczy. W przypadku strzału mierzzonego, pojawia się matryca osobnika, na której możemy wybrać interesującą nas część ciała - głowa, oko, ręka, noga, klatka piersiowa, krocze - co tylko dusza zapragnie. Obok masz podane prawdopodobieństwo trafienia, zależne od twoich umiejętności i



odległości celu. Można obierać różne taktyki walki - np. jeżeli trafisz kogoś w oko, to może on oślepnąć, co wyeliminuje go z dalszej potyczki. Ma to też swoje minusy, gdyż przeciwnik może zrobić ci dokładnie to samo. Ponadto, jeżeli podczas walki zostaniesz ciężko ranny, np. w lewą nogę, to potem przez pewien czas na nią utykasz, jeżeli dostaniesz w oko, to trudniej ci będzie celować itd. (oczywiście cały czas chodzi o stworzonego przez ciebie bohatera, a nie o ciebie jako gracza przed monitorem - spoko, realizm w Falloucie nie jest aż TAK dokładny). Jeżeli kogoś irytowały chaotyczne i nieraz czysto zręcznościowe potyczki z Diablo, to teraz powinien poczuć się usatysfakcjonowany.

Na początku jest ciężko, gdyż masz w posiadaniu jedynie nóż i pistolet kal. 10mm, potem jednak dochodzi dubeltówka, karabin snajperski, rakieta, broń energetyczna, miotacz płomieni, minigun - wszystko co lubi przeciętny Kubuś Puchatek i czego dusza zapragnie. Efekty działania każdej z tych zabawek są najróżniejsze. Jeżeli z bliskiej odległości strzelisz komuś w klatkę, to facetowi odrywa parę zębów i pada na miejscu. Jeżeli miał na sobie pancerz, to odrzuci go na kilka metrów. Z kolei broń energetyczna działa piorunująco - kołosiowi topi się ciało, a kosteczki padają bezwładnie na ziemię. Malo? A może by tak zrobić z kogoś grankę za pomocą miotacza płomieni? Niech się schowają ci, którzy lubią Carmageddon za jego krwistość!

Trochę nieswojo samotnie chodzić po tym ponurym i brutalnym świecie. Dlatego też możesz namówić niektórych napotkanych ludzi, aby przyłączyli się do ciebie. Najpierw jest to Ian, którego znajdziesz w wiosce po drodze do Krypty 15, potem komandos i pies (!!!) z Junktown, a następnie jakaś dziewczyna z okolic zrujnowanego Los Angeles. Podczas walki sprzymierzeńcy pomagają ci wytłuc wroga. Możesz także kupować im broń, ale pamiętaj, że każda z postaci ma inne umiejętności i np. Ian combat shotgun użyje najwyżej jako wykalaczki. Co eksterminujemy? Mocno przerażone szczury, skorpiony, ważki, zielonkawych ludożerców, mutantów czy też... sklepikarzy, którzy nie chcą opuścić ceny o 5 kapsli. Yeah! Yeah! To lubię!



Skoro już o tym mowa, to targowanie się jest ważnym elementem Fallout. Jak już wcześniej wspominałem, walutą są kapsle, lecz w okienku sprzedaży można położyć dosłownie **wszystko**, a wartość danego przedmiotu zostanie przeliczona na kasę. Wartość oferowanych i kupowanych przedmiotów musi być zawsze przynajmniej taka sama. Jednak na cenę wszystkiego wpływa twoja zdolność targowania się i obracania językiem. Jeżeli zatem twój bohater ma wysoką inteligencję, będziesz miał do wyboru dużo tematów rozmów i rozbudowane dialogi, zaś po postaci o inteligencji 1 nie można się spodziewać więcej poza wypowiedzią "chyba cię zabije". A że samo zdanie mocno się zdewaluowało w tych dziwnych czasach, to taki koleś zwykle będzie musiał wcielić słowa w czyn, by dorobić się nowego elementu ekwipunku. Należy przy tym pamiętać, że jeżeli kogoś obrazisz już w pierwszej rozmowie, to "zbluzgana" osoba zapamięta to na przyszłość i będziesz miał z nim ciężkie życie. Przy okazji - mimika napotkanych postaci jest oddana po prostu perfekcyjnie.

Nie mam najmniejszych wątpliwości, że Fallout zostanie grą kultową. Łączy on w sobie świetną izometryczną grafikę i mistrzowsko oddającą nastrój muzykę z rozległą i rozbudowaną fabułą. Można go "przechodzić" po kilka razy, gdyż każdy miniquest (których jest pełno) jest "rozwiązywalny" przynajmniej w dwojaki sposób, w zależności od naszych upodobań i cech naszego bohatera. Jest to jeden z tych produktów, do których będzie się powracało jeszcze nie raz i nie dwa - i to nie tylko po to, by odświeżyć sobie w pamięci stare zagadki i sposoby ich rozwiązywania. Tu można praktycznie za każdym razem grać w zupełnie inną grę...

Jedynym minusem, jaki można zarzucić produktowi Interpaly jest brak opcji multiplayer. Jednakże i bez niej gra jest wspaniała. Zakończenie Fallouta pozwala przypuszczać, że będzie część druga (już się robi - vide newsy w Kalejdoskopie w zeszłym miechu - Żywiłowy Redaktor) i jeżeli autorzy umieszczą w niej obsługę sieci, to możemy się spodziewać fenomenu co najmniej na skalę Ultimy On-Line. W najbliższym czasie spodziewajcie się pełnego opisu przejścia i garści porad "na przeżycie". Ale nawet nie czekając na podpowiedzi - zagrajcie, bo warto. Bo trzeba!

Plusy:

- złożoność świata
- możliwość manewru gracza - robisz to, co tylko chcesz, a nie co musisz
- grafika, klimat itp.
- gra jako imponująca całość

Minusy:

- brak trybu multiplayer
- kiedys się (nie)stety! kochcy...

Ocena:

9



Producent:
Interplay

Wymagania:

P166, 16MB RAM, CDx2, Win 95

Dystrybutor:

CD Projekt
tel. (022) 250703

Internet: <http://www.interplay.com>

INFO

Zielono mi!

ACTUA GOLF 2

Jakiś czas temu angielska firma Gremlin, idąc szlakiem przetartym przez EA Sports, postanowiła stworzyć własną serię gier sportowych - Actua Sports Series. Kilkanaście miesięcy po ukazaniu się Actua Soccer i Actua Golf, powstały ich nowe wersje opatrzone cyferką 2.

ELD

Golf to sport, który jest mało znany w Polsce, jednak cieszy się on olbrzymią popularnością w Stanach i Anglii. Ostatnio nawet sam „wielki” Bill Gates (tu chwila przerwy na gwizdy, rzucanie jajkami, pomidorami, tortem poziomkowym itp.) występuje w reklamie kijów golfowych. W golfa grają prezydenci, aktorzy i „zwykli” milionerzy. Z jednej strony jest to sport dla bogaczy, przeznaczony dla facetów z grubymi portfelami. Z drugiej jednak strony każdy chciałby spróbować poczuć się takim bogaczem i popykać sobie małą, białą piłeczką po zielonej trawce, wprost do dolka. Najprostszym sposobem, aby to uczynić jest włączenie Actua Golf 2.

Trzeba przyznać, że chłopaki z Gremlina „odwalili” przy AG2 kawał dobrej roboty. Gra p o t r a f i przyciągnąć nawet zwolenników całkowicie innych rodzajów komputerowej rozrywki (sam jestem tego żywym przykładem), niekoniecznie sportowych. Powala przede wszystkim jej grafika, no nie licząc oczywiście kilku drobnych wpadek. Tak znakomity efekt udało się uzyskać dzięki (bo jakże by inaczej) zastosowaniu akceleratorów z chipem 3Dfx. I co warto

podkreślenia, chyba po raz pierwszy 3Dfx nie zostało tu użyte, aby ukazać hektolitry krwi lub piękne wybuchy. W AG2 panuje wszem i wobec spokojna natura. Śliczna zielona trawa, piękne niebo, kołyszące się korony drzew, jakieś krzaczki, piasek - po prostu sielanka. No i ta cudowna woda. Lekko falująca, z odbiciem otoczenia... Aż chce się żyć, zapominając na chwilę o eksterminacji kolejnych potworów w Quake 2. Golfiści także posiadają wszystko na swoim miejscu. W bardzo rozbudowanym panelu konfiguracyjnym można wybrać zawodnika, wyedytować go, zmienić mu czapeczkę, kolor



skóry, koszulkę, spodnie etc. Koleżka nie dość, że teraz cool wygląda, to jeszcze przyzwycię się porusza. Oprócz typowego machania kijem, został „wyposażony” w całkiem spory asortyment ruchów „poza zagranicznych”. Tu rzuci ze złością kijem, tu tylko się zamachnie, a tu schyli się po piłeczkę. Jedyną sprawą, która „graficznie” mi nie „pasuje”, jest właśnie maleńki bug dotyczący drugiego golfisty. Podczas gdy szykuje się on do uderzenia, przechadza się obok. Ale jak! Mniej więcej jak C3PO ze Star Wars.

Do mikrofonów komentatorskich panowie z Gremlina zaprosili znane osobistości: Petera Allissa oraz Alexa Haya. Nie są to oczywiście jakieś żywiołowe popisy oratorskie, ale z drugiej strony nie mamy tu przecież do czynienia z symulacją piłki nożnej czy hokeja. Komentarze doskonale pasują do dyscypliny, której „poświęcona” jest AG2, a co najważniejsze są sensowne. Podobnie rzecz ma się z muzyką. Bardzo spokojna i stonowana, a odgłosy towarzyszące naszej grze są typowo „naturowe”. Szum drzew, świergot ptaków, plus „publika” - jęki zawodów lub oklaski. Słowem dźwięk jest bardzo przyzwoity. Godziny przed monitorem możemy spędzić na kilka bardzo ciekawych sposobów. Każdy powinien zacząć od standardowej w grach



sportowych praktyki. Nauczysz się tam uderzać piłeczkę z odpowiednią siłą, dobierać kijek, dowiesz się o wpływie pogody na grę i przyswoisz sobie kilka sztuczek. Potem jest kilka rodzajów pojedynków jeden na jeden. Na przeciwnika wybrać możesz któregoś ze swoich kumpi bądź skórzystać z komputerowego rywala. Prawdziwym wyzwaniem jest pojedynek z takim Gregiem Normanem czy Nickiem Faldo. Oczywiście najtrudniejsze są turnieje składające się na cały sezon. W produkcie Gremlina dostępne są dwa ich rodzaje: amatorski (AMA Tour) i zawodowy (Pro Tour). Dodatkowym utrudnieniem jest to, że aby zagrać w Pro Tour, musimy najpierw ukończyć ten pierwszy. Gwarantuję jednak, iż umiejętności nabyte w turniejach amatorskich zapoczątkują w grze o forsy.

Sterowanie teoretycznie odbywa się za pomocą myszki i klawiatury, ale w praktyce wystarczy tylko „gryzoń”. Ciekawie rozwiązano możliwość „jeżdżenia” kamerą po całym polu golfowym. Wciskamy prawy klawisz myszy i możemy zobaczyć co chcemy. Rozgrywkę śledzimy z piętnastu kamer, w tym np. z oczu golfisty bądź piłeczki (!!!?). Prawdę mówiąc nie spodziewałem się, że gra w golfa tak mnie wciągnie. Nieraz łapałem się na gorączkowym i nerwowym patrzeniu na piłeczkę, która właśnie mija dołek. Każdy z Was powinien mieć na twardzielu AG2 - ta gra równie cudownie wygląda, co relaksuje. Zrób sobie, Drogi Czytelniku, taką godziną przerwę na golfa. Późniejsze zabijanie będzie o wiele przyjemniejsze. Ja póki co zakładam białe rękawiczki, biorę kij i idę przed blok na trawnik.

Hmm... Trochę się zastanawiam nad oceną końcową. AG2 wygląda tak dobrze tylko pod 3Dfx. Wiem, że wiele osób go jeszcze nie posiada, ale niestety taki jest teraz standard i obowiązek gracza. Stąd program ocenę patrząc na jego „akceleratorową” wersję... i sam się dziwię, że wnioski są tak imponujące. No ale oóż - gierka ma klasę, klimat, potrafi sprawić, że zapominamy o bożym świecie... więc w pełni zasługuje na moją ocenę.

Plusy:

- grafika
- śliczny klimat
- ciekawe możliwości rozgrywki
- łatwe sterowanie
- działa i bez 3Dfx

Minusy:

- tylko sześć pól golfowych
- poruszanie się drugiego golfisty
- bez 3Dfx gra wygląda spora gorzej

Ocena:

9



Wymagania:
P75, 16 RAM, WIN95, CDx2

Internet: <http://www.gremlin.co.uk>

Producent:
GREMLIN INTERACTIVE

Dystrybutor:
L.E.M.
tel.(022) 6428165



Więcej Dark Reign

Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand

Tak się jakoś dziwnie złożyło, że ledwie zakończyłem „obrabiać” dodatkowe misje do Dark Colony, a tu już spłynął na moje biurko kolejny kompakt z rodziny „data-dysków”. Pewnej pikanterii temu wydarzeniu dodał fakt, że nie dość, że znowu jest to dodatek do RTSa, to jeszcze odnosi się on do gry, która również w tytule zawiera słowo „Dark”. Chodzi tu o Dark Reign, a pack nazywa się Rise of the Shadowhand. Zapewne pamiętacie tę gierkę (recenzja w numerze 12/97) - aspirowała ona w końcu w naszym redakcyjnym plebiscycie do miana najlepszego RTSa 1997 roku, zajmując ostatecznie trzecie miejsce (moim zdaniem - stanowczo zbyt niskie).

MAC ABRA

Tak przy okazji - firmy wyraźnie zwietryły nowe źródło dochodów, zatem możemy spodziewać się prawdziwej powodzi tego typu produktów, tj. data-dysków. W końcu dla autorów to sama radość: nie trzeba bawić się w sequele, obejdzie się bez kosztownej promocji (wystarczy, by „wyjściowa” gra sprzedała się w sporej ilości



egzemplarzy, a chętnych nie braknie), a dodatkowe misje robi się praktycznie z marszu (albo i wykorzystuje się odrzuty z wersji pierwotnej). Nie chcę być złym prorokiem, ale jak tak dalej pójdzie, to typowy RTS będzie wkrótce zawierał jakieś 10 misji i napis na pudełku „expansion disc coming soon”. Pfu, odpukać! Ale to tylko na marginesie. Ponieważ w recenzji dysku do DC napisałem sporo o tym, jakimi kryteriami kieruję się przy opisywaniu podobnych zestawów, przystąpmy od razu do rzeczy. W przeciwieństwie do wspomnianego data dysku do DC, twórcy DR włożyli w swą pracę znacznie więcej wysiłku, toteż i końcowy

efekt jest w tym wypadku dużo lepszy. W wojnie na data-dyski Activision i Dark Reign są wyraźnie górą!

O fabule nie będzie w tym tekście prawie nic. Ci, co grali w DR i tak wiedzą, że „story” jest na tyle zawiłane, że jego streszczenie (przy zachowaniu sensowności takiej ściągł) nie ma specjalnego sensu. Sprowadzając ją do najniższego wspólnego mianownika: dalej możemy się grzmocić, walcząc po stronie złego Imperium lub dobrych ludzi z Freedom Guard. I to wystarczy do zabawy, a zainteresowanych szczegółami odsyłam do instrukcji.



Rise of the

Shadowhand to (zachowując moje kryteria podziału data-dysków, wymienione we wspomnianym wyżej tekście) ewidentnie druga (lepszą) kategorią takich zestawów. Tzn. zawiera może i stosunkowo niewiele misji, ale rekompensuje to dużą porcją rozmaitych bajerków, wprowadzonych do rozgrywki. Zatem możecie spodziewać się jakichś 20 misji dla single-graczy (uczciwie podzielonych fifty-fifty pomiędzy obie strony) oraz nowych misji multiplayerowych. Lekką ręką dolożono też jak najbardziej zadawalającą ilość map dla rozgrywki w trybie multiplayer. A to dopiero początek atrakcji! Pojawiły się nowe jednostki wojskowe - równo 15. Część dodatkowo wzbogaca nasz arsenał (np. bardzo sympatyczny w bliższym kontakcie - ale nie dla wrogów - Grendel po stronie Freedom Guard, czy Gemini tank), część zaś zastępuje poprzednio istniejące jednostki (np. Avenger zamiast Outridera u FG). I nie jest to tylko zmiana kosmetyczna. Nowe jednostki są pod niektórymi względami lepsze od pierwowzorów, ale jednocześnie (by nie było za łatwo) czymś ustępują swoich poprzednikom. Zasada jest mniej więcej taka: jeśli poprawiono mobilność - to kosztem opancerzenia, szybkostrzelności i/lub uzbrojenia - i vice versa. Jak widać, zmian jest całkiem sporo... A to nadal nie koniec!

OK, instalujemy misje (jakieś 50 Mb w plecy), gramy. Gramy... o kurczę blade, co się dzieje?! Game over?! Co - jak - czemu?! Ha - temu, że tu misje dzielą się na: trudne, trudniejsze, dziko trudne, piekielnie trudne i... „cholera, tego nie można wygrać!”. Tzn. można, ale kosztem naprawdę ogromnej ilości prób oraz spędzonego przy komputerze czasu. Wiem coś o tym... Przy czym misje są trudne nie dlatego, że np.

komputer dysponuje na początek znaczną przewagą lub w pobliżu bazy nie mamy źródeł surowca. Pies jest gdzieś indziej pogrzebany. Moim skromnym zdaniem wyraźnie poprawiono AI komputera. Już w Dark Reign nie było na co narzekać; ba, AI maszyny budziło wielkie uznanie. Zaś w RotS jeśli już narzekamy, to raczej na nadmierną perfidię komputerowego gracza, który czasem zagrywa wręcz w bardzo ludzki, złośliwy i przemyślny sposób. Powiedziałbym nawet, że praktycznie udało się wyeliminować charakterystyczne dla komputerowej AI sztafpapowść i beżmyślność działania. Grając kilkakrotnie w daną misję, co jest poniekąd smutną koniecznością, z uwagi na wspomniany poziom trudności radzę zwrócić uwagę na fakt, że komputer praktycznie nigdy nie prowadzi rozgrywki w identyczny sposób, co znakomicie uatrakcyjnia (i utrudnia) nam zadanie. Jeśli nie masz chętnych do gry w sieci (lub możliwości takiej gry) - nie pękaj, komputer spuści ci tutaj łomot równie sprawnie jak niejeden ludzki gracz.

Właśnie - gra w sieci. DR jest wymarzoną RTSem do „ścielowania”. Toteż nie można się dziwić, że Activision zadbała, by uatrakcyjnić i tę formę zabawy. Poczynając od ulepszonego setupu, aż po samą zabawę dla 8 graczy, w tym w trybie cooperative (a właściwie w trybach), plus parę innych nader atrakcyjnych modyfikacji - wszystko to niesamowicie „podkreśla” zabawę. Jeśli już grałeś w sieci w DR, to po zainstalowaniu tego packa zrozumiesz, że to, co było wcześniej, po prostu się nie liczy. Zaczynamy zabawę od nowa!

Na koniec dodam jeszcze, że po paru miesiącach, które upłynęły gdy ostatni raz grałem w DR, ponowne uruchomienie nie było okazją do refleksji „hmmm - czym ja się wtedy tak zachwycałem?!”. Grafika, muzyka (szczególnie muzyka!) oraz realna możliwość wykorzystywania trójwymiarowości terenu rajuje mnie nadal i to wcale nie mniej niż poprzednio. Nietrudno się więc zorientować, że grywalność nowych misji jest ogromna (a przy grze w sieci - gigantyczna). A na deser - na CD z zestawem znajdziecie m.in. najnowszy patch do Dark Reign. Taaa, na ten zestaw nie szkoda pieniędzy!

Ps. Ja tam nic nie sugeruję, ale na CD znajdziecie trenera do Dark Reign... (katalog Bonus/Trainer).

Plusy:

- nowe jednostki
- poprawione AI
- lepsza gra w sieci
- grywalność
- misje dla single- i multi-graczy

Minusy:

- poziom trudności misji

Ocena:

9



Producent:
Activision

Wymagania:

P-90, 16 mb Ram, SVGA Cdx2,
Windows'95

Dystrybutor:

L.E.M.
tel. (022) 6428165

Internet: <http://www.activision.com>

INFO



SCENA

KOMPUTEROWA

Lamera na scenę spojrzenie...

Tytuł jakby nieco tajemniczy i odpychający zarazem. Lamer!?! O scenie!?! Zjeżdżaj frajerze i nie podskakuj, skoro się na tym nie znasz. A czemu tajemniczy? Bo brzmi jakoś tak jak temat pracy doktorskiej z działy antropologii z poddziału kultura, z podpoddziału subkultura, z podpodpoddziału scena komputerowa - choroba społeczna wieku konsumpcjonizmu. No więc nie tak. Fenomen sceny zainteresował mnie z powodu dwóch, dość wyraźnych faktów: spontanicznej hierarchizacji społeczności tej subkultury i bardzo, ale to bardzo widocznej jej cechy zupełnie przeciwnej - otwartości. Jest oczywiście jeszcze wiele innych jej atrybutów, o których mowa będzie później, ale te dwa rzucają się mnie, lamerowi, w oczy najbardziej.

Czytając magi, adverty, oglądając dema, słuchając modów, tudzież oglądając grafy, spostrzegam pewną prawidłowość: chęć wyróżnienia się, zaistnienia - tu imię i nazwisko są tylko balastem, który chętnie się odrzuca na rzecz anonimowej ksywy. Byt określa świadomość - na scenie ksywa oznacza istnienie. Ale nie rzeczywiste! Wybitna jednostka istnieje jako żywa legenda, legendarne grupy mają swoją mitologię, scena przesycona jest indywidualizmem, ale i anonimowością, jaką potrafią nieść z sobą jedynie legendy i mity. Wszyscy wiemy, kim był Jezus Chrystus, choć znamy Go tylko z podań. Siła symbolu jest ogromna. A scena żyje symbolami - jednostkami lub grupami. Pod tym względem jest elitarna, hierarchiczna, zorganizowana. Mit, symbol, legenda - określają miejsce jednostki w tej subkulturze. Lecz hierarchizacja nie budzi sprzeciwów, wszak jednostki są anonimowe, ale zarazem bardzo wyraźne, są realne choć nienamacalne (przynajmniej do najbliższego party). Cóż za pełne sprzeczności zjawisko! Pełne sprzeczności, lecz przez to nad wyraz barwne! Hierarchia nie jest zastaną, droga do elity jest otwarta i zależy wyłącznie od predyspozycji i pracy, którą dana jednostka tu włoży. Chcesz być najlepszy, chcesz być symbolem, mitem i legendą? To pokaż,

na co cię stać, pracuj, doskonał sam siebie, określaj sam siebie, bądź twórczy, zaimponuj czymś niespotykanym, nietuzinkowym, daj z siebie jak najwięcej. Satisfaction guarantee. Najważniejsze - DAJ.

I tu wynika kolejna cudowna cecha sceny: bezinteresowne dawanie z siebie wszystkiego, na co tylko kogoś stać (no, może nie do końca bezinteresowne. Chłopcy ze sceny tylko czekają na to, aby jakaś firma zauważyła ich zdolności - a nuż zdarzy się jakaś fajniutka fucha... (i co w tym złego? - Smuggler!)). Czy będziesz koderem, grafikiem, muzykiem, writerem czy też swapperem musisz dać z siebie tego maksa, zagłębić się w swoje możliwości, wydobyć, to co najlepsze i pokazać wszem i wobec, na co cię stać. Ludzie albo to uznają, albo wyślą ci wyraźny impuls - daj z siebie więcej. A najpiękniejsze jest to, że najpewniej pomogą. Dlatego właśnie pisałem wyżej o chorobie społecznej wieku konsumpcjonizmu, w którym założeniem i świętym obowiązkiem jest BRANIE. Kochani, nie tutaj! Jeśli chcesz coś znaczyć, musisz postępować dokładnie odwrotnie.

Siłą rzeczy zatem przechodzę do tej drugiej istotnej cechy sceny - otwartości. Fascynujące jest, jak bardzo ludzie szukają siebie nawzajem, jak nawiązują się anonimowe lecz trwałe (przynajmniej takie powinny być) kontakty. Jak łatwo mogą je też zrywać, gdy nie pasują do siebie nawzajem. Ułatwia to właśnie anonimowość, która uwalnia od dużego bagażu stresu zawsze występującego przy nieporozumieniach. Mnie osobiście zachwyciła formuła, którą często można wyczytać w magach, advertach itd. - ktoś kogoś poszukuje, ktoś z kimś nawiąże kontakt, jakiś mag prosi o kontakt writerów, grupa „woła” o muzyków itd. Często z dopiskiem - friendship rulez. No i podstawowa zasada: pokaż się, zainteresuj, bądź sobą, nie idź na rutynę i sztampowe odzywki, bądź anonimową indywidualnością. Świetne. Oto właśnie siła, która tak nieodparcie przyciąga do sceny. To nie tylko kolejne dema, modki, grafy. To przede wszystkim ludzie, którzy za

tym stoją, którzy gdzieś tam istnieją otoczeni nimbem tajemniczości, ale którzy jednocześnie są jak najbardziej osiągalni. I zazwyczaj otwarci, o ile spotkają kogoś nietuzinkowego, wystającego ponad przeciętność.

Friendship, otwartość na kontakt, pomoc przy pierwszych krokach - są to pewne wartości, które przydają scenie swoistego rodzinnego klimatu i smaczku. Nie masz szans na bycie samotnym (chyba, że na to zapracujesz albo sam tego chcesz), dookoła jest kupa ludzi, z którymi warto pogadać; mało tego! - oni sami garną się w wielu przypadkach do poznania nowego, ciekawego człowieka. Jest to element sceny i jej cecha, za którą cenię ją okrutnie.

Kolejną cechą sceny, jako subkultury, jest kilka elementów świadczących o tym, iż jest ona czymś osobnym, żywiołowym i niezwykle prężnym. Scena ma swój język, swoje formy przekazu, specyficzny artyzm swoich wytworów, wspomniany już wcześniej podział hierarchiczny i podział pracy. Zaczniemy może od języka. Swapp, compo, ctx, ofcoz, party i masa innych (głównie anglojęzycznych) słówek, po zacytowaniu których mój niezdolny siedzący w tych klimatach kumpel orzekł, iż jestem z kosmosu i że mam spier*** na swoją planetę - to niewątpliwie wyróżnik scenowców. Usłyszę, przeczytam coś w stylu „compo” czy „modek”, i już wiem po czym stąkam! Nie da się tej, niestrawnej dla obcego, zlepkii z niczym pomylić. Oj tak - prężnie tworzy się język sceny. Należy zauważyć, iż jest on przy okazji (jeśli chodzi o kwestie, które opisuje i do których się odnosi) niezmiernie nośny. Takie słowa jak np. stuff zupełnie mnie rozwalają. Ma się w tym zmieścić maksymalnie wszystko i - jako że brakowało takiego określenia w naszym pocziwym języku (niech ktoś mi choć spróbuje przełożyć, co to może do cholery



LAZUR

znaczyć) - to pięknie się przyjęło i zaadoptowało. I jeżeli ktoś próbuje o „tym wszystkim co było pokazywane na party” mówić inaczej niż stuff, to jest nierozumiany, a grymas zdziwienia wypływa na, zmęczone od dwudobowego braku snu, twarze starych scenowców. Wniosek - scena bez tego języka byłaby odarta z bardzo istotnego elementu swojego kolorytu. Jak każda subkultura musi mieć ona swój własny słownik pojęć. Może nie nazbyt abstrakcyjnych, może niezbyt wysokich lotów, niemniej potrzebny, konieczny, a co za tym idzie - istniejący!

Kolejną bardzo istotną kwestią jest forma przekazu myśli, tudzież wzajemnego porozumienia. No i znowu specyfika sceny - przekaz w formie różnych produkcji: dem, modów, grafiki, magów. Każda coś ze sobą niesie. Demo to pokaz kunsztu kodera, muzyka i grafika, ale to nie tylko pokaz możliwości graficznych! To nie tylko zoomery, alpha-blendingi czy inne cieniowanie. Dobre demo poza techniką wykonania musi mieć w sobie jeszcze to „coś”, co wyróżnia je z masy pozostałych. Wewnętrzna spójność i logika rozwoju, historia do opowiedzenia, przeniesienie doznań wewnętrznych na ekran monitora, mocowanie się z palącymi kwestiami społecznymi i całe mnóstwo innych „myśli przewodnich”, które mogą, a nawet powinny, przyswiecać twórcom w przygotowywaniu dema, by nie stało się ono zbieraniną ładnych, ale wewnętrznie pustych efektów. Całkiem podobnie cała sprawa wygląda jeśli chodzi o moduły, grafiki, teksty i całą resztę scenowej produkcji. Można

pisać teksty śmieszne i głupie, lecz nikt nie lyknie dennych; można z modka zrobić kawalek, który jeszcze długo będzie pamiętany, a można sklecić kilka pisków w mocnym podkładzie drum&bassowym i przeminąć w powodzi podobnych produkcji. Jednak kwestią podstawową jest to, JAK przekazuje się to, co chce się przekazać. Niewątpliwie największym prestiżem cieszy się demo. A to z racji włożonego wysiłku, wspólnej pracy i innych czynników. Niemniej demo atakuje wszystkie zmysły (no, prawie - z węchem, smakiem i dotykiem jest jeszcze problem), epatuje efektem, kolorem, muzyką, tekstem... jest dziełem samym w sobie.

A więc artyzm? Tak, liczy się artyzm produkcji. Czy to będzie demo, moduł, grafika czy też mag. Subkultura sceny stworzyła swój własny artyzm wynikający z możliwości jakie dała technika: ruch, dźwięk, tekst... Są one dosyć odległe od tego, co było do tej pory, choć mocno wykorzystują stare wzorce. Graffiti ożyło na ekranach monitorów mieniąc się kolorami i ruchem. Muzyka scenowa nawiązuje do prawie wszystkich rodzajów muzyki tworzonych do tej pory, ba! - czasami produkcje scenowe nie dają się w ogóle sklasyfikować. Jest wszędy technologia i drum&bass ze wszystkimi podrodzajami i rodzinami, ale można napotkać i jazz (zwłaszcza w odmianie acid), blues, można też zarzucić szopą włosów w ostrych riffach gitarowych starego, dobrego metalu, posłuchać new age, czy fortepianowych ballad. Słowem - jest wszystko i wiele, wiele więcej. Grafika komputerowa daje tyle możliwości, że choćby tylko próba ich wymienienia doprowadzi do bólu głowy. A teksty? Undergroundowa bibuła różnych anarcho-greeno-babcinych pisemek może tylko z zazdrością patrzeć na medium nie znające problemów z brakiem materiału, kosztami druku itp. Co prawda Internet zawalony jest tego typu publikacjami, jednak scena nie jest poligonem starć jakichś opcji politycznych, tudzież innych ekstremów. Tu czyta się to, co chce się czytać, słucha tego, czego chce się słuchać i ogląda to, na co ma się ochotę. Nie ma odgórnych ram klasyfikujących scenowe produkcje. Jeśli coś jest anarcho lub jakieś inne zielone i mi odpowiada - OK, przyjmuję to. Jeśli nie - zawsze mam jeszcze klawisz F8, który rozwiązuje problemy braku miejsca na dysku i usuwa, co mnie drażni. Ewentualnie siadam do klawiatury i wchodzę w polemikę. Panują tu dwie zasady: wolność słowa i wolność myśli.

Gdyby więc komuś zechciało się ze mną polemizować - do klawiatury!

CoSta

FASTTRACKER - KURSU CZĘŚĆ 2

Ciąg dalszy o patternach.

Wiemy już, jak kopiować, wycinać i wklejać patterny lub ich fragmenty. Istnieje też możliwość przesuwania zawartości tracku w górę lub w dół. Używa się do tego odpowiednio klawiszy INSERT i BACKSPACE. W zależności od tego, w jakiej pozycji znajduje się kursor, od tego miejsca podciągamy nuty do góry lub opuszczamy w dół. Gdy zadziałamy razem z lewym SHIFtem, wtedy przesuwać się będzie cały pattern, a nie wyłącznie dany kanał.

Kolejna przydatna funkcja kryje się pod przyciskiem ADV.EDIT. Znajduje się tam edytor maski dla patternu. Przy jego pomocy można przenosić jedynie wybrane fragmenty patternu, tj. nuta, numer instrumentu, kolumna głośności i efekt. Tutaj można także zmienić numer granego instrumentu na inny. Zaznaczamy w banku instrumentów numer, który chcemy zmienić, potem zaznaczamy nazwę barwy docelowej i klikamy na przycisku, który określa, jaki fragment chcemy zmienić (mogą to być: song, pattern, track lub block).

Warto jeszcze wspomnieć, że w nowej wersji ft2 (tzn. v2.07) istnieje również możliwość manipulowania głośnością dźwięków w wybranym fragmencie. Zaznaczamy myszą, potem wciskamy alt-v i podajemy wartość początkową i końcową. Program powinien płynnie przejść z pierwszej wartości do drugiej w zaznaczonym miejscu. Wartości te traktuje się jako ułamki (części) wartości, która wcześniej została zapisana w kolumnie głośności. Przykład: jeśli zaznaczymy fragment, gdzie dźwięki grane są z głośnością \$40 i jako wartości zmiany podamy 0.50; 0.50, to cała głośność w tym miejscu zostanie zmniejszona o połowę, czyli akurat z \$40 do \$20.

Kolejna funkcja to note transpose. Jest to blok przycisków pojawiających się w tym samym miejscu, co edytor maski. Do wyboru mamy zmianę wysokości określonej przez nas partii dźwięków (znów pattern, track, block lub cały song). Dźwięki podnoszone są lub obniżane o jeden półton lub też o całą oktawę. Musimy też określić, czy w wyznaczonym przez nas fragmencie operujemy na wszystkich instrumentach czy tylko na jednym

wybranym. Jeżeli transponowane przez nas nuty wyjdą poza skalę siedmiu oktaw, to tracker poinformuje nas o tym i zbyt wysokie lub niskie dźwięki zostaną usunięte z patternów.

W górnej części ekranu znajdują się jeszcze dodatkowe funkcje edycji:

PTN.LN - służy do zwiększenia lub zmniejszenia długości patternu (\$1-\$FF) - standardowo wynosi (\$40). Jeśli zechcemy skopiować pattern do innego, który jest krótszy, to program spyta, czy chcemy wydłużyć ten pattern, inaczej dane nie zostaną skopiowane w całości. Niestety niektóre wersje ft2 w przypadku edycji patternów o różnej długości potrafią się zawiesić. Na szczęście w tym samym momencie zapisywany jest backup utworu w pliku backup.xml. Znajdźcie go w katalogu, gdzie fasttracker ostatnio odczytywał dane.

EXPND - zwiększa długość patternu razy 2

SHRKN - skraca pattern razy 2

ADD - zmienia ilość pozycji, o jakie przeskakuje kursor po kolejnym wpisaniu nuty do patternu

BPM - tutaj ustalamy prędkość odgrywania utworu, jak również szybkość realizacji włączonych efektów (wartości 1-255 beat per minut)

SPD - tempo utworu \$01-\$1F (\$01 to najszybciej)

SONGLEN - ilość kolejnych odegrań patternów w utworze; listę kolejności odtwarzania patternów (pattern order) układa się w małym oknie powyżej (lewy górny róg ekranu)

RESTART - tutaj możemy wpisać kolejny pattern, po którym utwór będzie odtwarzany od początku listy

To już wszystkie niezbędne do pracy funkcje pattern-editora.

Wracając do zapisu dźwięków, przy każdym z nich mamy możliwość włączania różnego rodzaju efektów. Część służy do sterowania parametrami utworu (tempo, głośność), inne powodują, że dźwięki stają się totalnie „wykręcone” (vibrato, tremolo, arpeggio). Sama ich znajomość to jeszcze nic. Najbardziej liczą się dobre pomysły na wykorzystanie tak ogromnego potencjału edycji barwy. Kolejne efekty ponumerowane są szesnastkowo od 0 do \$F, przy czym efekty specjalne oznaczone są \$E + jeszcze jedna cyfra (czyli od \$EO-\$EF\$). OK. Teraz poznamy kolejno znaczenia komend efektów.

O - arpeggio. Bardzo szybkie odtwarzanie trzech kolejnych dźwięków. Ma to symulować brzmienie akordu składającego się z trzech tonów. Odtwarzane dźwięki to: pierwszy - wysokość nuty; dwa następne - transpozycja w górę o podane ilości półtonów (efekt bardzo często wykorzystywany np. w muzyce na C-64 - ten charakterystyczny „bulgot”); przykładowo: jeśli chcemy zagrać akord a-moll, który składa się z



tonów a-3 c-4 e-4, to wpisujemy odpowiednio A-3 05 .. 037, gdzie A-3 to nuta podstawowa, 05 - numer barwy, 037 - efekt numer 0 (arpeggio) i wartość półtonów - 3 półtony od A-3 to właśnie C-4, a 7 półtonów od A-3 to E-4.

1 - portamento up. Płynne zwiększanie wysokości dźwięku (czyli prędkości odtwarzania sample). Prędkość zmiany wysokości określana jest dwubajtowym parametrem z zakresu od 01-FF. Jeśli jednak jako wartość portamento podamy 00, to efekt przyjmie w tym miejscu wartość wpisaną poprzednim razem. Np.

```
|A-4 05 .. 103|
|          104|
|          100| - tutaj
portamento też wyniesie 04
```

Effekt będzie trwał tak długo, jak będziemy wpisywać jego numer w kolejnych pozycjach.

2 - portamento down. Działa tak samo jak poprzednia komenda, tyle że dźwięk jest obniżany (odtworzany o sampel wolniej).

3 - tone portamento. Polega na płynnym przejściu od dźwięku już trwającego do wysokości dźwięku podanego w linii włączenia efektu. Parametry są identyczne jak w przypadku poprzednich komend, np.

```
|A-4 05 .. 000|
|E-5 05 .. 330| - tu zaczyna się
przejście i trwa do momentu, w
którym
|          320| wysokość
dźwięku dojdzie do E-5. Numer
odtworzanego
|          310| instrumentu
pozostanie cały czas ten sam.
```

4 - vibrato. Polega na wibrowaniu dźwięku poprzez niewielkie zmiany wysokości tonów. Jest to efekt charakterystyczny dla gitar i syntezowanych barw solowych. Określa się go dwoma parametrami 1 - prędkość, 2 - zakres vibracji.

5 - tone portamento i volume slide. Działa w ten sposób, że podtrzymuje działanie tone portamento (3) i płynnie zwiększa/zmniejsza głośność dźwięku. Pierwszy parametr to prędkość narastania, a drugi - opadania głośności.

```
|A-4 05 .. 000|
|C#5 05 .. 320|
|          320|
```

```
|D-5 05 502| - portamento z
C#5 do D-5 i ściszenie z prędkością 2
|          502|
```

6 - vibrato i volume slide. Działanie takie samo jak w przypadku komendy piątej, ale tone portamento zastąpione jest przez vibrato.

7 - tremolo. Polega na wibrowaniu głośności dźwięku. Efekt wykorzystywany jest przez gitarzystów, w połączeniu z dobrym pogłosem daje świetne brzmienie. Parametry tej komendy są identyczne, jak w vibrato.

8 - panning. Komenda, która określa rozłożenie dźwięku pomiędzy lewym, a prawym kanałem. Wartości: \$00-\$FF (00-lewo, 80-środek, FF-prawo). Niektóre playery modułów nie rozpoznają tego efektu (np. cubic player), a to dlatego, że część muzyków wykorzystuje ten numer efektu do synchronizowania muzyki z programem (np. demo/intro).

9 - sample offset. Powoduje odtwarzanie sample od danego miejsca (bajtu). Funkcja ta jest bardzo przydatna, jeśli posługujemy się zsynchronizowanymi większymi fragmentami dźwięków. Np. jeśli chcemy odtworzyć sample od pozycji \$3a00, to wpisujemy np. A-3 05 .. 93a. Niestety największą wartością, jaką można wpisać jest FF, nie można więc zacząć odtwarzania sample od dalszego miejsca. Można jednak podzielić go na kilka mniejszych sample i wtedy problem z długością znika.

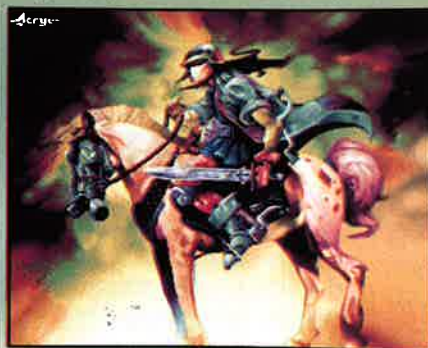
A - volume slide. Płynne zmienianie głośności dźwięku. pierwsza cyfra - prędkość zgłaśniania, druga - ściszenia. Przykład:

```
|A-3 05 .. 000|
|          000|
|          A02| - wyciszenie z
|              prędkością 02
|          A00| - tak jak wyżej
|          A00| - j/w.
|          000| - koniec
|              wyciszenia.
```

B - position jump. Przerywa pattern i powoduje skok do określonego parametru miejsca w utworze (pattern order).

C - set volume. Głośność dźwięku od momentu użycia tej komendy. Działa tak samo jak wartość, którą można wpisać w kolumnie głośność.

```
|A-3 05 .. C10|
|C-4 05 .. C1A|
```



ACME / SCOPEX

```
|D-4 05 .. C20|
|A-3 05 .. C2D|
|C-4 05 .. C34|
|D-4 05 .. C40|
|D-4 05 .. C40|
|D-4 05 10 000|
|C-4 05 1A 000|
|D-4 05 20 000|
|A-3 05 2D 000|
|C-4 05 34 000|
|D-4 05 40 000|
```

D - pattern break. Przerywa odtwarzanie patternu i skacze do następnego (określonego w oknie song-order) patternu, od podanego miejsca w patternie. Jeśli jako wartość podamy 00, to następny pattern będzie grany od samego początku.

```
20 |A-3 05 .. 000|
21 |          .. 000|
22 |          .. 000|
```

```
23 |          .. D10| -
przerwanie i skok do
następnego patternu, pozycji
10
```

```
10 |G-4 05 .. 000| -
następny pattern od pozycji
$10
```

```
11 |A#4 05 .. 000|
```

E - efekty specjalne. Ze względu na ich ilość i formę opiszę je nieco później.

F - speed. Ustawia prędkość odgrywania modułu. Jest to ten sam parametr, który można ustawić z górnego panelu ekranu w oknie spd. i bpm. Wartości \$00-\$1F sterują spd, a \$30-\$FF bpm. Wpisanie \$00 spowoduje zaprzestanie dalszego odtwarzania. Warto wspomnieć też, że wartości bpm mają wpływ na prędkość lub dokładność działania efektów typu vibrato, tremolo, arpeggio oraz wykresów głośności i panningu instrumentów. (Wykresy te znajdują się w oknie edycji barw, ale o tym później...)

To już wszystkie podstawowe komendy efektów. W następnym odcinku napiszę więcej na temat komend specjalnych Exx, oraz efektów mieszczących się w kolumnie głośności. Tyle na dziś, cześć!!!

Falcon

PC'97 - WYNIKI

W Brazylii & w Cyberspace 22 pozycje / 22 sędziów
31/01/98

PC Demo

1. Flashback	hC / IMAGO	Dr. Saygon / Saygon Soft
2. Into the Brain	Mingo / Mingo Productions	
3. Ray	Warrior / Athogui	
4. BSB	Ayatola / THS-Labs	
5. Indecent	SUME / Crazy Creations	
7. Laws of Nature	Angel of Death	
8. World of Multimedia		
9. Suely Forever	Dr. Saygon / Saygon Soft	
10. Mad Concert for a Mad Family		
	Dead / Crazy Creations	

Graphics

Multichannel Music

1. Fall and Redemption	Paradoxx / Crazy Creations	1. Hyundai	Starf0x / theEnd / Bios
2. Simon	Starf0x / theEnd / Bios	2. Worms	SUME / Crazy Creations
3. Years of Dawn	CSM / Crazy Creations	3. Morte	lady lethal
4. You	hC / IMAGO	4. The Berro	Horshack / Maiden Brazil
5. Sunset Goodbye	Monaco's / theEnd / Bios	5. Por do Sol	Ayatola / THS-Labs
6. Discovering Paradise		6. Monstro	Mingo / Mingo Productions
		7. Alien	Mingo / Mingo Productions
	TNK / Realtech / Dzone		

Radosna improwizacja

Właśnie dzisiaj, kiedy przyczynałem się do redakcji, by zabrać się za tworzenie kolejnego odcinka Królestwa, spostrzegłem, że w zasadzie nie ma potrzeby nic tworzyć - wystarczy opisać to, co się dzieje. Otóż nasze pomieszczenia stały się Królestwem Chaosu z prawdziwego zdarzenia ze względu na „małe przemehlowanie” i związane z tym wielkie zamieszanie. Po krótkim namyśle podesunęło mi to pewien pomysł, a mianowicie popielnienie artykułu o improwizacji. Że rzecz jest trudna, wie każdy, kto próbował. Skazany na improwizację MG to zwykłe MG zagubiony, czyli raj dla graczy, którzy mogą sobie na nim pozwolić nie obawiając się zwykłych w takim przypadku konsekwencji.

LORD YABOL

Najlepszym sposobem na rozwiązanie tego problemu jest uniknięcie konieczności improwizowania. Powiedzmy więc sobie, kiedy taka konieczność może się pojawić. Przyczynę pierwszą można pozostawić bez komentarza, bowiem jest nią lenistwo mistrza, a jak nie chce się przygotować, to niech cierpi. Inne przyczyny są już dużo gorsze. Otóż wraz ze zgraną drużyną może nagle pojawić się kolega, który również bardzo chciałby zagrać, i to, że kolejny członek drużyny rujnuje całą misterną intrygę scenariusza jakoś go nie zraża. Koledze na upartego można odmówić - gorzej, gdy będzie to np. dziewczyna MG, która chce dowiedzieć się, co też takiego robi on z kolegami, zamiast np. wybrać się z nią na „Titanica” (co one widzą w tym DiCaprio?). Sytuacja odwrotna - kiedy jeden (lub więcej) z graczy nie pojawi się na sesji, również zmusza nas do improwizowania. Najgorsza jednak jest sytuacja, kiedy gramy np. na konwencji z obcymi graczami i pozwolimy im

na wybór postaci (profesja, charakter), a nasz scenariusz zakładać będzie zupełnie inny skład drużyny. Dla przykładu wyobraźmy sobie ekipę czarnych rycerzy i rabusi ratujących z rąk bandy najemników kapłana dobra, który odwzajemni im się błogostawieństwem miłosierdzia. Absurd.

Najłatwiej jest poradzić sobie z przypadkiem, gdy jednego lub kilku graczy brakuje. Po prostu wprowadzamy zamiast nich NPCów, w niejasny sposób opisując ich motywacje przyłączenia się do drużyny. Powody mogą być zarówno powiązane z zadaniem, jak też od niego niezależne. Kiedy graczy jest za dużo, problem jest już bardziej skomplikowany. Rozwiązaniem najlepszym jest tworzenie scenariuszy tak, by jeden lub kilku graczy więcej nie czyniło różnicy. Nie zawsze jednak da się tak zrobić. Jednym ze sposobów, kiedy drużyna musi liczyć dokładnie tyle graczy, ilu zaplanowaliśmy jest wprowadzenie epizodu poprzedzającego właściwe rozpoczęcie gry. W tym epizodzie (właśnie jego musimy zaimprovizować) poinformujemy graczy, że zaistniały przyczyny, dla których muszą się rozdzielić. Następnie odrobinię modyfikujemy nasz scenariusz. Mianowicie np. jeśli drużyna miała zdobyć jakąś istotną informację, a następnie w oparciu o nią wykonać zadanie - po prostu dzielimy cele między powstałe dwie „subdrużyny” i prowadzimy symultaniczne „działania” - sytuacja naturalna w wielu przygodach, które już z założenia miały być takie. Czas, kiedy jedna z grup nie ma co robić można wtedy wypełnić improwizowanym spotkaniem nie zmieniając przy tym toku scenariusza. Nie muszę zresztą dodawać, że wymyślenie (na szybko) takiego spotkania nie powiązanego ze scenariuszem

jest dużo łatwiejsze niż improwizowanie czegoś, co ten scenariusz musiałoby zmienić. Zresztą w razie konieczności improwizacji, gdy mamy gotowy scenariusz, zawsze lepiej jest wymyślić coś w rodzaju „subquesty” nie związanego ze scenariuszem i wprowadzić go między fragmentami oryginału, niż zmieniać scenariusz, co w późniejszych momentach prowadzić może do nieścisłości w fabule i innych podobnych komplikacji. Z najgorszą sytuacją mamy jednak do czynienia wtedy, gdy postacie zupełnie nie pasują do przygody i gdy istnieje konieczność całkowitej modyfikacji oryginalnego scenariusza. Tutaj porady mogą być tylko ogólne - wiele zależy od inwencji mistrza i jego „szybkiej reakcji”. Spróbujmy jednak choć trochę to ułatwić: w „najprostszej” sytuacji - gdy charaktery postaci są zupełnie odwrotne niż przewidywał scenariusz, wystarczy po prostu odwrócić jego sens. Trudniejszym, ale mogącym przynieść ciekawe efekty zagranie jest zamiana ról graczy z NPCami, którzy mają odgrywać rolę głównych przeciwników. W tym momencie NPCów wprowadzamy na miejsce graczy i ich działanie mamy zobrazowane, ale trzeba zaimprovizować zadania stojące przed graczami. Dlatego najlepiej ułatwić sobie sprawę tworząc coś w rodzaju bazy danych w postaci notatnika, gdzie można zapisywać pomysły na zadania dla drużyn o określonym składzie. Nie mówię o gotowych scenariuszach, ale raczej o krótkich (kilkudzaniowych) notatkach, na podstawie których można będzie później improwizować. Najtrudniejszy jest bowiem pomysł. Później już wszystko idzie o wiele łatwiej. Dla przykładu można w kategorii „Złi; szlachta” zapisać: „Małe miasteczko w puszczy.

Wkupienie się w łaski burmistrza i przejęcie władzy nad miastem”. To jest zarys, na bazie którego można później tworzyć swobodne impresje. Sprawa wygląda podobnie, jak konstruowanie powieści. Zauważmy, ile diametralnie różnych książek pisano często na jeden temat. Przykład z książką przytoczyłem nieprzypadkowo, bowiem nasuwa mi się pewna analogia. Otóż cykl Karola Bunscha o Piastach polskich (królach i książętach, a nie produktach browaru Piast ;-)) jest doskonałym modelem dla przyszłego mistrza. Bunsch brał fakty historyczne i nie modyfikując ich fabularyzował historię dodając postacie fikcyjne. „Fakty” z ich życia wplatał w wydarzenia historyczne, tak by widać było, że znane choćby z lekcji wydarzenia (zjazd gnieźnieński, Psie Pole itp.) wpływały na życie bohaterów, ale oni nie wpływali na rzeczony fakty. Jest to idealna analogia do świata gry, gdzie również znamy aktualny układ polityczny, geograficzny i ekonomiczny, w którym osadzamy naszych bohaterów, by żyli własnym życiem. Tworząc coś ponad nimi możemy determinować ich tak, by poprowadzić scenariusz dokładnie takim torem, jakiego sobie życzymy. Wykorzystując ten pomysł możemy zresztą z niewielką jedynie pomocą improwizacji zmusić nawet „złych” (chodzi o charakter, nie umiejętności) graczy do wykonania „dobrego” zadania. Np. improwizujemy scenkę, w której zostają oni do tego zmuszeni szantażem lub skuszeni wysoką kwotą pieniędzy.

Ogółem improwizacja jest czymś, czego należy unikać choćby ze względu na to, że dobra improwizacja jest sztuką bardzo trudną, dlatego też ten tekst raczej podpowiada, jak unikać improwizacji mimo pozornej konieczności, niż jak robić to umiejętnie. Nie jest to motywowane niewiedzą autora, który nie raz improwizował, ale tym, że w zasadzie każda rozgrywka (nie wspominając o drużynach) jest inna, więc ogólnych porad udzielić raczej nie można. Mam jednak nadzieję, że niniejszy artykuł choć trochę pomoże MG osaczonym przez sytuację i graczy.

Krakon'98

W dniach 12-15 lutego br. odbył się ogólnopolski konwent miłośników gier fabularnych, fantastyki itp. Krakon'98. Była to już szósta edycja krakowskiego konwentu, który jak wiadomo z roku na rok jest coraz lepszy (w przeciwieństwie do Szedaranady, która stara się być dla niego konkurencją) dlatego też wielu fanów oczekiwało sporej liczby atrakcji i jeszcze więcej zabawy niż poprzednio. Ich oczekiwania spełniły się - aczkolwiek nie do końca. Jak to zwykle bywa na tego typu imprezach, część obietnic stawianych przez organizatorów została jakby zapomniana, a niektóre atrakcje konwentu wypłynęły bezpośrednio od uczestników..., ale zacznijmy od początku.

DYIU

W pociągu do Krakowa znalazła się całkiem spora brygada ludzi ze Stolicy Polskiego RPG - Wrocławia. Ponieważ pociąg był pełny, a nas około 30, musieliśmy jakoś zdobyć miejsce siedzące. W tym celu wydelegowaliśmy kolegę „Dablu” (bardzo mroczny człowiek, którego można poznać po tym, że maluje swą twarz na modłę zespołów blackmetalowych), który uprzejmie oznajmił pasażerom: „Dzień dobry państwu. Jesteśmy satanistami i chcieliśmy tutaj odprawić czarną mszę!” Niestety ludzie nie zrozumieli żartu i po chwili ku ucieście wrocławskiego bractwa opuścili przedział. Dzięki temu resztę podróży spędziliśmy na siedząco i po kilku godzinach dotarliśmy do Krakowa. Odnajdowanie miejsca imprezy zajęło nam

tyle czasu, co opróżnienie czterech beczek piwa. Trwałoby to pewnie tylko jakieś dwie beczki, ale krakowianie niestety nie są zbyt dobrze poinformowani o lokalizacji ulic w swoim mieście. Po otrzymaniu kilku rozbieżnych informacji wybraliśmy ich wypadkową i oczywiście trafiliśmy idealnie.

Na miejscu, około godzinki 16, można było ujrzeć spory tłumek graczy i nie tylko. Ochrona, jak na nią przystało, wpuszczała uczestników jedynie znanymi przez siebie metodami, dlatego musieliśmy pół godzinki przeczekać w miłym krakowsko-warszawskim towarzystwie. Ceny identyfikatorów nie przekraczały 35 zł (cena maksymalna), ale jeżeli komuś się to nie podobało, to u ochrony mógł go zakupić za połowę ceny. Wiązało się to oczywiście z faktem, iż w przypadku zgubienia identyfikatora nieszczęśnik mógł mieć pretensje jedynie do siebie.

Program Krakonu był naprawdę napięty. Oprócz wielu konkursów, turniejów i prelekcji odbyły się spotkania ze znakomitościami kręgów polskiej fantastyki. Niektórych z Was pewnie zdziwiłoby spotkanie z Januszem Korwinem-Mikke p.t. „Sławni

ludzie a fantastyka”. Coś takiego się odbyło. Nudne bo nudne, ale zawsze to jakaś dodatkowa atrakcja. Prelekcja Kiro p.t. „Erotyka w RPG” (ciekawe co ona wie na ten temat?) była jak zwykle fenomenalna. Co prawda nie tak jak „Kobieta, wiedźma, czarownica”, także jej autorstwa, ale też było super. I ilu nowych rzeczy się dowiedziałem.

Dużą część fanów stanowili tzw. Batlowcy i Karcjarze. Każdy z nich znalazł coś dla siebie. Niestety w przypadku Warhammera Fantasy Battle i Warhammera 40.000 okazało się, że skoro turniej organizowano w Krakowie, to i zwycięzca musi być z Krakowa. Nie dość, że oficjalne zasady turniejowe zostały zmienione, to jeszcze sędzia zawodów, kiedy zaczynał odczuwać brak wiedzy, chodził się pytać o nurtujące go problemy jednego z biorących udział w turnieju graczy (ten człowiek później wygrał). Robił to tak często, że wielu myliło sędziego właśnie z tym graczem. Kiedy przyszło do odbierania nagród, wyszła na jaw kolejna niespodzianka, która niespodzianką od dawien dawna być przestała. Otóż



Lazur

niewpowtarzalny moment, by zobaczyć waszego kochanego redaktora śpiewającego piosenkę „Barbie Girl” (znam słowa! znam słowa!). Konkurs przebiegł popularnością nawet Omnibusa. Brały w nim udział ekipy Gwiazd, redakcja MiM i SuperFani. Co prawda Gwiazdy zwyciężyły, ale najwięcej zabawy dostarczyliśmy chyba my (Muczachan, Ghul vel. Remof, Bracia Kiro-Skłodowscy-Irbis i ja oraz Lightness). Zaprezentowaliśmy nie tylko rozległą wiedzę, ale i wesoły sposób jej przekazania. Będąc na tym konwencie, niewielu mogło powiedzieć, że się nie udał. Udał się znakomicie dlatego, że Ci którzy lubią dobrą zabawę znaleźli ją, a atrakcje... palicho atrakcje - były larpy, konkursy, prelekcje, więc jeśli tylko ktoś chciał, to na pewno się nie nudził.



Lazur

Betrayal at Krondor (solucja)

Rozdział 5 - When Rivers Run Blood

I znowu porcja podpowiedzi. Tym razem do rozdziału piątego... Zanim przejdę do rzeczy, powiem tylko jedno: przeczytajcie najpierw cały ten tekst, a dopiero potem grajcie!

YASIU

Co jest celem w tym rozdziale?

James, Locklear i Patrus muszą pomóc księciu Martinowi i baronowi Gabotowi w przygotowaniu obrony przeciwko nadchodzącemu atakowi Moredheli na Northwarden. Pierwsze miejsce, w które powinieneś się udać to właśnie Northwarden, gdzie musisz porozmawiać z baronem Gabotem. Następnie wróć na południe i poszukaj księcia Martina. Nie powinien być daleko od zamku.

Problem z trzema skrzyniami, o których mówił książę Martin.

Owe skrzynie znajdują się dość blisko. Skieruj się na północny zachód i obejdz wzgórze, jeśli będziesz musiał. Gdzieś tam powinieneś natknąć się na to, czego szukasz - hasła do zamków skrzyń to „onion”, „outside” i „door”. Jedyna trucizna, którą można skutecznie zatruć znalezione racje to „coltari” - kupisz ją w pobliżu. Aby zatruć racje, musisz włożyć je do plecaka, użyć na nich trucizny, a następnie włożyć z powrotem do skrzyń.

Jak pomóc Tamney'owi minstrelowi?

Tamneya można znaleźć w domu niedaleko miasta Dencamp. Aby otworzyć drzwi do tego domu, co najmniej jeden z członków drużyny musi mieć siłę powyżej 30. Jeśli masz z tym problem, możesz kupić specyfik zwiększający siłę. Nazywa się on „Fadamor's Formula”, a dostaniesz go w pobliskim sklepie. Kamienie do geomancji, o których mówi Tamney, znajdziesz w jaskini na wschód od Dencamp. Prowadzą tam dwie boczne drogi idące na północ. Będąc już w jaskini, udaj się

do jej północnej części, gdzie w skrzyni znajdziesz wspomniane kamienie.

Jak przejść przez gobliny pilnujące przejścia do Northlands?

Goblinich strażników jest naprawdę dużo, zatem chyba jedynym wyjściem jest im zapłacić tyle, ile chcą. Pieniądze mogą pochodzić ze sprzedaży diamentów otrzymanych od Tamneya. Warto trochę pokręcić się po sklepach, żeby dostać dobrą cenę.

Gdzie znaleźć plany wojenne w Reglam?

Kapitan Kroldech okupuje jeden z domów w Reglam i to właśnie on ma plany. Aby je zdobyć, trzeba porozmawiać z inżynierem mieszkającym w domu niedaleko tawerny w Reglam.

Jak przekonać inżyniera, żeby powiedział, gdzie jest brakująca część katapulty?

Inżynier będzie rozmawiał z drużyną tylko wtedy, gdy Patrus zagra na lutni i to zagra słabo (?). W tym celu należy obniżyć jego umiejętność grania (barding skill). Najłatwiej to osiągnąć upijając go (!).

Katapulta wystrzeliła - co dalej?

Inżynier powie ci, gdzie znaleźć brakującą część katapulty. Wyciągnij ją z pudełka, które znajdziesz koło rzeki (uwaga! - jest zabezpieczone pułapką). Następnie podejdź do katapulty, kliknij na nią lewym przyciskiem myszy. Po uaktywnieniu katapulty idź z powrotem do Reglam, do domu Kroldecha. Plan są w środku, zabierz je i po sprawie.

Gdzie znaleźć niewidzialnych czarodziei Moredheli?

Po powrocie do księcia Martina z planami Kroldecha dostaniesz jeszcze jedno zadanie. Będziesz musiał znaleźć sześciu niewidzialnych magów Moredheli i wykończyć ich. Znajdziesz ich na południowym wschodzie od Dencamp, niedaleko domu i studni leżących na południe od głównej drogi.

Jak pokonać niewidzialnych magów?

Uwaga, to naprawdę trudna część scenariusza i prawdopodobnie będzie wymagała kilku podejść i przestrzegania kilku zasad. Otóż przed walką podleczyć wszystkie postaci na maksa, a także używać środków leczących podczas walki.

Zawsze podchodź blisko przeciwnika - podczas walki wręcz nie mogą oni rzucać czarów. Pamiętaj też, żeby twoja broń i zbroje były w jak najlepszej kondycji. Poza tym używaj wszelkich środków, które mogą ci

pomóc w potyczce (potiony, magiczne przedmioty itp.)

Questy poboczne...

Akurat w tym rozdziale nie ma specjalnych questów pobocznych, za to można znaleźć kilka skroli, zbroję i ciekawy miecz.

- czar Black Nimbus uzyskasz od żołnierzy, których znajdziesz niedaleko Prank's Stone; pokonaj ich i przeszukaj zwłoki;

- w domu Kroldecha w Reglam znajdziesz Lims Kragma - jeden z najpotężniejszych mieczy dla ludzi w tej grze;

- przyjmij nocną służbę w Northwarden; dowiesz się, w jaki sposób Moredhele dostają się do zamku i w nagrodę dostaniesz zbroję „Euliko Armor”;

T o na tyle tym razem... CU next time...



Pomocna Dłoń

###ACTION REACTION

• Ace Ventura 2

Psa huskie uwalnia się następująco: wejdź do pomieszczenia z komputerem, wejdź do komputera, wpisz hasło (press) i naciśnij Enter. Kliknij na Security, potem Disable Extraction i Disable Control Box Security. Wyjdź do menu i wybierz M System Maintenance, kliknij na Enable Elevator Backup Power. Odejdź od komputera i otwórz szafę (wcześniej była zamknięta). Kliknij na puszkę - za nimi znajdziesz łom, użyj go na skrzynce w poprzednim pomieszczeniu. Wciśnij przycisk 2 i 3, przeciągnij dźwignię, naciśnij 3 i 4, znów przyciśnij dźwignię. Wróć do pomieszczenia z klatką z psami i kliknij na klatkę. I już. Janusz Ciepliński, Tarnów. Isolucja była też w CDA - redakcja.

• Problemy z Wordem (nr 23)

Ponieważ Word 97 w trakcie drukowania wysyła znaki w standardzie UNICODE, a niektóre typy drukarek (w tym posiadana przez czytelnika) bądź sterowniki do nich źle rozpoznają znaki UNICODE, może wystąpić zjawisko drukowania kwadratów zamiast polskich liter. W tym przypadku należy w miarę możliwości wymienić sterownik drukarki na ten najbardziej aktualny. Jak autorzy Worda 97 twierdzą, odpowiedzialność za zaistniały problem leży po stronie sterownika drukarki, nie programu Word 97. Ciekawe czemu z programu Excel 97 lub innych z pakietu Office97 można bez problemu drukować polskie znaki??? Jeżeli nie posiadamy nowszych wersji sterowników, można poradzić sobie w inny sposób. Niestety wymaga to ingerencji w zbiory rejestru Win95. Należy więc przed wykonaniem zmian w rejestrze zrobić kopię zbiorów SYSTEM.DAT i USER.DAT.

Aby przeprowadzić tę zmianę, należy wykonać następujące kroki:

1. Kliknij "START" i wybierz "Uruchom"
2. W okno nazwy programu wpisz "regedit.exe" (bez cudzysłowów) i kliknij "OK"
3. Otwórz następujący klucz: HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\8.0\Word
4. Zaznacz drukarkę, która sprawia problem.
5. Z Menu programu wybierz "Edycja", "Nowy" i wybierz "Wartość ciągu".
6. W prawym oknie Edytora Rejestrów nadaj temu ciągowi nazwę "Flags" (bez cudzysłowów) i wciśnij ENTER.
7. Z zaznaczoną wartością "Flags", wybierz "Edycja" i "Modyfikuj".
8. Jako "Wartość" wpisz: 8192 i kliknij na "OK"

Po tej operacji należy zamknąć Edytor Rejestrów i dla pewności uruchomić ponownie komputer. Aby sprawdzić, czy można już drukować polskie znaki, należy uruchomić Worda, wpisać kilka polskich znaków i wybrać "Podgląd wydruku". Jeśli na podglądzie będą polskie znaki, to znaczy że wszystko jest OK. Z poważaniem EdK.

###MAM PROBLEM

- W grze Jack Orlando - jak wsiąść do samochodu Jacka? Jakub Chrzanowski, Kolobrzeg.

W drugim numerze Action Plus jest dokładna solucja. Ludziska, nie pytajcie nas więcej o Jacka Orlando, OK?

- Gdy włączam komputer, pojawia się komunikat "missing operating system". Po włożeniu dyskietki systemowej komputer uruchamia się, ale gdy usiłuję skorzystać z HDD pojawia się komunikat: "invalid media type reading drive C". Jacek, Wrocław.

Wszystko wskazuje na uszkodzenie obszaru systemowego na dysku C. Spróbuj sformatować HDD - może coś to da?

###SPRZEDAM

- P-150 Mhz, 1,7 Gb HDD, Cdx12, karta graficzna S3D 2 Mb, SB Pro, monitor Daewoo, 32 Mb Ram, na gwarancji - cena 2950 zł. Mariusz Masłowski, Myśliwska 2/1, 13-230 Lidzbark.

- 486, monitor Samsung 15" color, 16 mb Ram, Cdx16, FDD 3,5", karta muzyczna, SVGA 1 Mb, Windows 3.11 for Workgroups - za 1200 zł. Wojtek Kempński, Woryńskiego 24/29, 85-323 Bydgoszcz, tel. 3792874.

- Komputer Optimus Plus: 486 Dx4/133, 8 Mb Ram, HDD 540 Mb, FDD 3,5", CDx4, karta dźwiękowa 16-bit PnP, mysz, klawiatura, obudowa MidiTower; zainstalowany Windows'95, DOS 5.22, NC 4.0, Word 6.0, Excel 5.0 + inne. Cena 1750 zł. Tomasz Śmieja, tel. (03) 210-52-73.

- PC Optimus 486 DX4/100 Mhz, 16 mb Ram, CDx4, FDD 3,5", HDD 528 Mb, SVGA z 1 Mb, Sound Maker 16 bit, klawiatura, mysz, software (W'95). Cena 1400 zł. Sławomir Pituch, 3-go Maja 44/58, 37-500 Jarosław, tel. (016) 6213674.

- PC Gamer Po Polsku 1,2/96 - 2 zł/szt., 3-6/96 z CD - 10 zł/szt.; rocznik z '97 z CD - 9 zł/szt lub całość za 110 zł. Książki: Windows '95 dla opornych - 28 zł, Microsoft Windows '95 krok po kroku (z dyskietką) - 23 zł, 1-2-3 Lotus 5 dla Windows dla Opornych - 25 zł, Microsoft Windows NT Workstation 4.0 krok po kroku (z dyskietką) - 20 zł. Dyskietki 5,25" - 0,6 zł/szt. Michał Smajdor, Kochanowskiego 45a, 33-300 Nowy Sącz, tel. (0-18) 441-56-72.

- Płyte główną 486Dx4/100 z procesorem Intel - 200 zł. Marcin Kurzawa, tel. (032) 288-10-35.

- Niemieckie gazety o Nintendo 4zł/szt; 7 gazet za 20 zł. Gry na Amigę: Syndicate - 25 zł, Kajo i Kokosz - 15 zł. Zasilacz i akumulator do GB - 70 zł, Kabel do GB. Gry na PC: Polanie CD, Destruction Derby - po 50 zł; Red Alert - 90 zł, Extreme Games, Euro'96, Beavis & Buttthead - 60 zł. 5 managerów piłkarskich na 1 CD - za 40 zł. Archiwalne numery SGK, Top Secret. Tel. 032-81-53-40.

- Gry Catz i Dogz - po 30zł. CD z SS nr 44,46,49,50 - po 10 zł. Joanna Olszak, tel. (052) 3-71-58-66 (Bydgoszcz).

- Kierownicę do PC-Interact V3 (na gwarancji) za ok. 250 zł. Grę iF22 Raptor (nowa) - 110 zł. Skaner ręczny Mustek Twain Scan Color 800 (na gwarancji) ok. 240 zł. Paweł Lesiak, Gwardii Ludowej 28, 39-200 Dębica, tel. (014) 67-78-819

- Gry: Actua Soccer - 80 zł, Premier Manager 3 DeLuxe - 40 zł, Nowy Teenagent - 45 zł, Fifa Soccer Manager - 120 zł, Al Unser Jr Arcade Racing, Pool Champion, Jagged Alliance, Terminal Velocity, Primal-Rage, Warlords 2 DeLuxe, Great Naval Battles IV, Pinball Fantasies DeLuxe, Flight Unlimited SE - po 40 zł/sztuka; FX-Fighter, Etnomorph - po 45 zł/szt; Dungeon Master, Space Quest 1 - po 15 zł. Krzysiek Zawisła, Kłodnicka 14/26, 44-100 Gliwice. Tel. (032) 31-32-92.

- Kartę graficzną PCI 1/2 Mb, gwarancja - 80 zł. Kartę teletekstu, gwarancja - 100 zł. Pamięć SIMM 4 Mb - 50 zł. Skaner ręczny Primax + software - 250 zł. Różne czasopisma z lat 96/97 - 2 zł szt. Akcelerator 3Dfx Helios + gry, gwarancja - 700 zł. Kamil, tel. 061 862-66-42 (Poznań).

- Amigę 500, monitor kolor, mysz, 50 dyskietek + pudełko, joystick, 2 numery Enter CD, CD z 23 najnowszymi demami. Przystępna cena. Piotr Wójcik, Plac wolności 8a, 07-104 Stoczek, tel. 025 79-169-90.

- Amiga 500 z 1 Mb Ram, monitor kolor 1084S, kabel euro, 2x joystick, mysz, 2x discbox, 140 dyskietek. Cena 500 zł. Matéusz Leśniak, os. Piastowskie 4/16, 32-410 Dobczyce, tel. 012-271-18-60.

- Gry: Wing Commander 4, Gabriel Knight, Jack Orlando, Strike Commander. Niskie ceny! Maciej Zimniak, Polanowska 141, 60-454 Poznań. Tel. (061) 8499-246.

- Komputer Optimus P120 (gwarancja): 32 Mb Ram, SVGA 2 Mb, Sound Galaxy + głośniki, CDx6, HDD 1 Gb, Monitor SVGA, filtr Polaroid CP-90, dwie myszy (Microsoft i Agiler), W'95+MS Works, 18 legalnych gier (m.in. Tomb Raider, MDK, Int. Rally Champ.). Cena - 2800 zł. Paweł Letniewski, Grunwaldzka 121/16, 37-700 Przemyśl, tel. 016 670-00-98.

- Gry: MK3, Tomb Raider, Duke Nukem 3D + Nuke it - po 50 zł. Kompakty SS CD 43, Gambler 1 i 5, CD Magazyn 6, PC World Komputer 06/97 i 12/97, Top Gry 2, Super Games - po 5 zł. Znaczek = 100% odpowiedzi. Tomasz Niemirski, Kwiatowa 4, 68-100 Zagań.

- Konsolę CD32 (okablowanie, zasilacz, joy-pad) - 400 zł. GB Pocket (4 miesiące), gry + zasilacz. Cena ok. 470 zł. Jakub, Boguszowicka 76a, 54-016 Wrocław, tel. 071 3542001.

- Quake 2 - 120 zł, Kick Off'96 - 30 zł, CDA od 7/88/97 do 1/98 (z CD) - po 10 zł. Reset 1,2/98 - 3 zł/szt, SS 53,54 - 4 zł/szt, SGK 2/98 - 4 zł, Gry Komputerowe 1/98 - 3 zł, SS CD 53 - 17 zł. Wrocław, tel. 071 341-27-56.

- Red Alert, Privateer - po 80 zł, Wing Commander 3 - 40 zł. Marek Czerniawski, Ciołkowskiego 3, 15-245 Białystok, tel. 326-234

- Procesor P-133 na gwarancji + gra Kick Off'96 - 250 zł. Tel. 071 341-27-56 (Wrocław).

- Płyte główną INTEL PENTIUM TRITON P5/437P4/FMB 75-133 Mhz, z procesorem INTEL P-75 + cooler za 320 PLN, 4*4 MB RAM SIMM 72 pin za 120 PLN, CD-ROM 5x VUEGO za 140 PLN lub wszystko za 450 PLN. Tomasz Szymczak ul. Targowa 64 m. 86 03-734 Warszawa, tel. 618-18-46. E-mail: s0898@goblin.pjwstk.waw.pl

###ZAMINIĘ

- Gry Road Warrior, Quarantine II, Flight Simulator - na gry przygodowe, ew. Virtua Cop 2 i Polanie. Jakub Chrzanowski, Jedności Narodowej 66/11, 78-100 Kolobrzeg.

- Niemiecką wersję Indiana Jones (2CD) z Rebel Assault - na inną gierkę. Sławek, tel. 033 634022.

###NAWIĄŻ KONTAKT

- Z sympatyczną miłą dziewczyną w wieku 17-2... lat, lubiącą komputer, gry, naturę i nie tylko. Marek, skr. poczt. 156, 70-405 Upt. Szczecin 1.

- Klub PS Skyram przyjmuje nowych członków. Konkursy z nagrodami! Solucje, tipsy, tricki. Koperta + znaczek = 100% odpowiedzi. Adam Pluciński, Newerlego 2B/2, 63-400 Ostrów Wlkp.

- Z miłośnikami gier przygodowych i strategicznych. ???, Rzędzińska 3, 42-244 Jaskrów.

- Z muzykami, którzy chcieliby się pochwalić swoim talentem na WWW. Iamman, Krzyżowa 213, 34-335 Krzyżowa.

###KUPIĘ

- Grę First Encounter, procesor P-200 (bez MMX), używane gry na PC. Mariusz Masłowski, Myśliwska 2/1, 13-230 Lidzbark.

- Secret Service 1-5, 20-26. Łukasz Biskupski, Rzgowska 246, 95-200 Pabianice, tel. (042) 13-69-77.

- CDA 12/97 (z CD) za około 10 zł (ponoszę koszt przesyłki). Ola Gintowt, Towarowa 14/77, 15-007 Białystok.

Regulamin

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiąż Kontakt, należy podać swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Jeśli oferujecie coś do sprzedaży - podawajcie proponowaną cenę!
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące taką możliwość.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki.



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Hi!

Nasze naciski na "naczelstwo" o przyznaniu trzeciej strony jak na razie nie przynoszą wymiernych skutków ("dobra, zobaczmy co się da zrobić... może za miesiąc... myślimy o tym" itd.) ale nie tracimy dobrego humoru. Przecież za oknem maj, słoneczko świeci, do wakacji (urlopów) coraz bliżej (nie wiem jak Wam, ale nam ten rok (szkolny) zleciał niesamowicie szybko), więc jest się czym cieszyć. A za miesiąc to już będzie luz na całego... I w tym luzackim nastroju zapraszamy Was do lektury kolejnych

listów i produkowanego w rewanżu steku bredni Waszego (albo raczej Naszego) "porąbanego" dokumentnie duetu... Na koniec dziękujemy za wszystkie (liczne) życzenia z okazji naszego skromnego jubileuszu!

Myśli miesiąca: Zgodnie z wszelkimi regułami filmowego biznesu (sukces = kontynuacja) już niedługo powinien wejść na ekrany film... Titanic 2!

I bonusowy cytat dla maturzystów: matura - "ludzie ludziom zgotowali ten los".

Drogie (tanie) CD-Action!!!

1. Ludzie, czy wy się boicie dystrybutorów? Cemu dajecie oceny 8/10 grom, które za pomocą tanich (?) sposobów chcą do siebie zachęcić, np. Postal: grafika na poziomie, dźwięk świetny, lecz czy nie można by stworzyć gry ambitnej?; nie budzącej obrzydzenia u gracza, na tym samym dobrym engine? (...) Gra jest żałosna. Moim skromnym zdaniem przy tworzeniu tej gry zastosowano motion capture na dogorywającym trupie, choć nie- twórcy na pewno by się wtedy pochwalili, ile osób trzeba było zabić dla potrzeb gry. Gdybym ja opisywał Postała (pracować w CDA - marzenia) to oprócz tego, że wypylubym całą zółć (nie dosłownie) gromadzącą się we mnie w recenzji (obrzydliwie, nieprawdą?), to gierka dostalaby 2/10 tylko za to, że prezentuje się całkiem ładnie. (...)

2. Carmageddon - patrz pkt. 1!

Sto razy pisaliśmy: nie przejmujcie się naszymi ocenami!!! Traktujcie je jako PROPOZYCJE czy sugestie, a nie "my się znamy, jesteście fachowcy, więc ta ocena jest niepodważalna i cicho tam być!". To nie szkoła, a my nie jesteśmy nauczycielami (na szczęście).

4. Wiem, jak mi na to pytanie odpowiedzieć (o ile raczycie odpowiedzieć na mój list), lecz mimo to zapytam: czy moglibyście utworzyć kącik konsol? (...)

N-I-E. No, nein, niet, non. CDA jest pismem wyłącznie dla posiadaczy PC. Sorry. Wątpię, by konsolowcy chcieli wydąć te 14 zł dla paru stron, a PC-towcy by się burzyli, że marnujemy kartki. Czyż nie?

5. W Waszym piśmie jest coraz więcej literówek i małych błędzików, które czytelnika irytują (np. wady zamieniły się z zaletami itp.). Tutaj również muszę zaznaczyć, że w CDA i tak jest ich mniej niż w innych gazetach, lecz chciałbym mieć pismo doskonałe (wiem, że to niemożliwe, lecz...).

Nikt nie jest doskonały. Naprawdę robimy co możemy, a potem ze zdumieniem widzimy niekiedy ciekawe i niezamierzone efekty tych działań... Ale wymieniliśmy ostatnio ekipę składaczy, więc to powinno być już przeszłością. Oby.

7. Wiem, że to może być przykre, lecz większość ludzi w CDA nie dorasta do pięt (pod względem humoru i jakości recenzji) takim wirtuozom klawiatury jak Mr. Jedi (...) żałuję tylko tych czasów, kiedy P.M. i L.Y. zapelniali prawie całego Actiona. W 19 numerze większość recenzji napisał Allor, który niewątpliwie zna się na rzeczy, ale proponuję, aby starał się również rozbawić czytelnika (ludzie nie myślą sobie, że ustępujecie pod względem "chómoru" innym gazetom - wręcz na odwrót - innym zupełnie tego brak).

Jedi wyraźnie grawituje w stronę Kawaii, żółtodziób (che che) jeden. Zresztą jego poczucie humoru budziło w swoim czasie pewne kontrowersje u czytelników. Natomiast naczelny zamierza odstąpić laskotą Allora (gdy pisze recenzje) piórkiem w piętę. Jest szansa, że będzie to w jakiś sposób odzwierciedlone w jego tekstach. Nie jesteśmy zresztą zwolennikami wymuszonego dowcipkowania - nic tak nie dołuje jak "śmieszny" tekst, który wcale nie śmieszny...

10. Znowu się zaczyna: wiele osób pisze, że w CDA jest mało strategii! Moja poprzednia statystyka była dość stara, więc zrobiłem nową:

- | | |
|------------------|------|
| - strategię | - 93 |
| - przygodówki | - 71 |
| - zręcznościówki | - 50 |
| - DOOM'ne | - 38 |
| - symulatory | - 31 |
| - wyscigi | - 31 |
| - strzelanki | - 25 |
| - RPG | - 17 |
| - sport | - 16 |

- | | |
|--------------------|----------------|
| - mordobicia | - 13 (rulez) |
| - logiczne | - 11 |
| - nietypowe sporty | - 7 |
| - flippery | - 6 |
| - menagery | - 6 |
| - szachy | - 2 (che, che) |

Statystyka: od nr 5 do 19 (włącznie).

Sporo! Przy czym w strategiach ująłeś zapewne RTSy oraz liczne gry ekonomiczno-handlowe (nie widać ich w zestawieniu), co sprawiło, że ten dział jest na pierwszym miejscu. Co - 71 przygodek?!! Niemożliwe!

15. Obniżcie oceny o 1 punkt - nie może dojść do sytuacji, że Quake 2 dostanie 10/10!!! (...) Dychę możecie dać tylko w takim wypadku, gdy gra będąc np. strategią, podnieci nawet Duko-fila i do tego będzie miała małe wymagania sprzętowe!!!

I co - nie ma dotąd u nas gry ocenionej 10/10. Definicja, co powinna spełniać gra, by uzyskać taką notkę jest celna - może poza "małe wymagania sprzętowe" - chyba, że przez "małe" rozumiesz coś rzędu P-133 + 16 MB + 3Dfx...

19. Wasze pismo jest specjalne i inne niż cała konkurencja. Dlaczego? Ponieważ nie ma jeszcze (oby nigdy nie było) tej wszechobecnej komercji, która niszczy związek z czytelnikami. Może to brzmieć niezrozumiale, ale w CDA czuć związek między recenzentem a czytelnikiem. Dzieje się tak za sprawą głównie Smugglera, Jedego, Yabola i chomika Alfreda (kolejność przypadkowa). (...)

Wszyscy pochwaleni się cieszą. Inni zgryzają zębami, natomiast redakcyjny chomik Alfred zgryza stawem biodrowym.

23. Właśnie wpadł mi w bardzo ciche łapy nr 2/98 Waszego pisma. (...) CZY JA OBRAZIŁEM FANÓW QUAKE?? Czy ja pisząc, że Duke nie ustępuje Kwakowi skrzywdziłem tegoż? W takim razie Mario obraża fanów Księcia, (jest nas wielu i ciągle rośniemy w siłę, więc nie podskakuj chłoptasiu;-))))), bo z tego co wynioskowałem uważa on, że Duke'owcy to gorsza kategoria!!! Cóż, wstyd się przyznać, ale ja też nawróciłem się na Qi Zacząłem grać bez kodów i stało się - połknąłem bakcyla. Oczywiście nie oznacza to, że zdradziłem Duke'a!!!

Qñ, Kielce

3Dfx Rulez!

Ostatnio, po długim namyśle, zdecydowałem się na mord. Ubitem moją świnię skarbonkę. Tak młotem w łeb dostała, że aż 5zł się pogniotło. Po długotrwałym liczeniu okazało się, że mam ponad 700 zł. Nie myśląc długo zarzuciłem kurtkę i pognąłem na giełdę po 3Dfx. Było tego od zarabiania, ale ja wybrałem (censured, by nie gadali, że uprawiamy kryptoreklamę - redakcja). W zestawie był upragniony 3Dfx i 2 Mb karta graficzna. Szybki wcisk w PCI i szok nad szok. Co to zrobiło z moim dziadkiem Pentium 133 (...)?! Zero kłopotów z oprogramowaniem i instalacją sprawiło, że kocham wymiar 3. Karta ta ma możliwość podłączenia do TV; oświadczam, że G-Police na 25 calach telewizora powała (na 14" też powała - redakcja). Darmowa gierka z super wyscigami jest cool. Oprogramowanie też jest Ok, bo obsługuje dosi, win 3.x, windows 95, os 2, "jabłka", coś tam IBM i wiele innych. Zapewniam, że zabawa z plikami "avi" i wgrzygniemy ich na wideo jest przednia. A co do gier. Panowie, szkoda mówić, to trzeba zobaczyć. Pierwsze kroki to był Turok z waszego cd. (...) Wrażenia - cisza, bo zacząłem się jękać z podziwu. Potem były inne gry: Moto Racer, Carmageddon, Tomb Raider, Myth, NHL98, FIFA98 (...) Apeluję do tych, którzy palą. Przestańcie i kupcie akcelerator. To potęgą grałki.

Marcin Kołodziejczak z Konstantynowa Łódzkiego

Cool listek

Na wstępie zapowiadam, że nie będę pisał tego listu slangiem, szpikował go celowymi błędami ortograficznymi ani beczelowym łaniem wody. Ten list będzie elegancki, zwięzły i konkretny.

1. Pierwsza sprawa dotyczy recenzji, przeglądów i innych artykułów. Chwalicie się, że przez redakcję przewija się więcej ludzi i w ten sposób teksty są bardziej obiektywne i różnorodne. Wszystko to prawda, ale np. Magpie lub Agnieszka prezentują taki styl, jakby po zakończeniu pisanja miały iść na szubienicę. Zaczynam łepnąć za tymi bezsensownymi i głupkowatymi dowcipami Mr. Jedi'ego. A tak w ogóle to najlepiej pisze Mac Abra - jest rzeczowy i konkretny, ale na tyle lekki, że nie nuży. Jego teksty świetnie się czyta. Wniosek - niech nowi recenzenci uczą się od starej ekipy, a wszystko będzie dobrze.

2. Druga sprawa to już całkiem inna historia. Chodzi o nazwy polskich gier. Ciągłe piszczenie, że Polacy robią świetny soft i w ogóle mamy się czym chwalić. Dlaczego więc producenci i dystrybutorzy uparcie starają się zatłuszczać ten fakt? Rozumiem Clasha - czytałem wywiad ze Scorpikiem i przyjmuję do wiadomości tłumaczenie. Ale dlaczego, do diabła, "Earth 2140" ma brzmieć lepiej niż "Ziemia 2140"?! Cemu "Insanity" a nie "Szaleństwo"?! Przecież to się bardzo ładnie, dosłownie tłumaczy! Nie znam się na tym, ale wydaje mi się, że polska nazwa bardziej przyciągnęłaby gracza, tak rodzimego, jak i zagranicznego. Przecież żaden Amerykanin ani Francuz nie przejdzie tak po prostu obok pudełka z napisami niefaszerowanymi a, ę, 2, ó, i innymi takimi literkami. (...)

3. I jeszcze parę mniejszych uwag:
• spis treści w numerze 2/98 ma chyba formę idealną (spis i indeks na jednej stronie);
• konkursy są także fajne, ale proszę - niech nie będą trywialnie proste (nie dawajcie pytań typu "jaki jest nakład CDA");
• za bardzo wskazane uważam umieszczanie na CD ścieżek dźwiękowych z gier, zwłaszcza tak dobrych jak ta z Jack Orlando;
• zamieścić jakiś program muzyczny (pełną wersję), na którym można odsłuchiwać pliki .xm .s3m . Jest tego pełno w dziale "scena", a nie ma tego na czym odsłuchać;
• więcej tematów z gier (screeny, ikony, kursory, pliki wave).

4. Ten punkt piszę w ostatniej chwili, tuż po przeczytaniu numeru 2/98. Prosiłicie o opinie na temat podsumowania roku, więc chętnie podzielę się moimi.

Arcade - dziwi mnie nieobecność w pierwszej piątce Extreme Assault; jest zdecydowanie lepszy od Shadows of the Empire, przede wszystkim dlatego, że EA ma świetną grywalność i chodzi sprawnie nawet na "zwykłym" sprzęcie, choć obsługuje 3Dfx. Natomiast SoE bez niego ani rusz, co osłabia go w moich oczach.

FPP - tu miałem najwięcej obiekcji. Co do dwóch pierwszych miejsc zdam się na was, bo nie grałem. Ale nie zgadzam się z 3 lokatą dla Hexena - gra ma stosunkowo słabą grywalność i potworne wymagania sprzętowe (na moim P133 z 24 Mb RAM akcja chodziła skomali nawet w rozdzielczości 320x200, a o 640x480 lepiej w ogóle nie mówić, i nie jest to wina karty graficznej, bo płynnie chodzi na niej nawet Dark Colony).

Gra Roku - moja dusza stratega skłaniałaby się raczej do przyznania pierwszej lokaty Incubation. A tak na marginesie - ciekaw jestem, czy firmy będą wykorzystywały w reklamie to, że wyróżniłście te gry. Byłoby to znak, że producenci i dystrybutorzy poważnie was traktują. I jeszcze jedno - ten tytuł powinien być przyznawany także przez czytelników.

Z poważaniem
Maciej 'Hokum' Watras.

Ad 1. No cóż, co człowiek to inne zdanie. Mac Abra się dowartościował, ale dodajmy, że sporo osób głosowało (w

ankiecie, w rubryce "ulubiony autor") na teksty Magpie i Agnieszki.

Ad 2. Nie mamy nic przeciwko angielskojęzycznym tytułom polskich gier. Grunt, żeby były dobre. Swoją drogą - czy kupiłbyś np. grę wyprodukowaną w Chinach, zatytułowaną np. "Tsing-pong-lu"? (tzn. tak by to brzmiało, gdybyś zrozumiał, co za dźwięki ukryte są w widniejących na pudełku "krzaczkach").

Ad 3. Konkursy - staramy się tak je redagować, by nie były zbyt trudne, by każdy mógł odpowiedzieć na większość z nich, choć czasem wymagamy od naszych czytelników całkiem sporej wiedzy... Pewnie, że można zadać takie pytania, że odpowie na nie 5 osób w Polsce - ale czy o to chodzi? Ścieżki audio z gier - gdy tylko coś się trafi, nie ma sprawy. W kwietniu np. były 3. Program do odsłuchiwania modów (i nie tylko) - i/w; popatrz na kompakt w kwietniowym CDA, dział Scena/Software. Zresztą i w maju coś się znajdzie w Bonusie...

Ad 4. Podsumowanie - zawsze w takiej sytuacji trafi się jakaś pominięta gra, inna będzie za wysoko, inna za nisko - to jak z wyborami. Nikt zwykle nie jest całkowicie zadowolony z ich wyniku. Przy następnym podsumowaniu postaramy się też uwzględnić głosy czytelników (zrobimy plebiscyt). Dodamy też, że np. autorzy Incubation zamierzają wydać jej reedycję, z zaznaczonym na pudełku symbolem "srebrna gra roku 1997, w/g pisma CD-Action". No no...

Parę (!!) pytań

Czytam WAS od początku, pamiętam Wasze urodziny, to były czasy... MAM NADZIEJĘ, ŻE SIĘ NIE POWTÓRZĄ !!!! :-) (chodzi mi tu o to, że kiedyś byliście tacy se, a teraz SUPER). *Od tego czasu zrobiliście DUŻE postępy. Mam nadzieję, że będzie jeszcze lepiej!!! No, to teraz czas na opinie...*

1. Każdy czytelnik tego SUPER pisma chce, aby ACTION REDACTION był dłuższy. Może byście nareszcie poszerzyli ten kącik (o co najmniej 1 str.)?

patrz tekst na samej górze...

2. PORADNIK HACKERA jest MEGASUPER (brawa dla DRACO), więc nawet nie walcie się go usuwać (ani z krążka, ani z booka)!!! Spróbujcie go nawet POSZERZYĆ (plissssssssss...).

No cóż, PH się zasadniczo skończył... ale nie oznacza to, że nie będzie go już więcej w CDA, i że na CD przestaną pojawiać się hackerskie programy...

3. SCENA - OK.

4. Fajnie też, że macie tyle konkursów i ... nagród.
5. Jeżeli ktoś jeszcze raz napisze do WAS, że macie za mało kodów, to... Puszczcie na niego OLD WOMAN i poprawię PETROL BOMBEM, a jeżeli będzie się jeszcze wiał, to naślij na niego SUPER SHEEP!!!!!! :-)

Che che. Słyszeli wszyscy?

6. Ej ludzie, złoczyńcy, za co, za co podnieśliście cenę aaaaaaaa.....!!!!!! :-)

Za to, że przez ponad rok tego nie robiliśmy, (a ceny papieru itp. szły w górę), dając pudełka, pełne wersje gier i zwiększając objętość; za to, że jest inflacja i wszystko drożeje... Nawiasem mówiąc, jeden z czytelników wyzwał nas za to od złodziei. Jak to mówią złodzieje: no comments.

8. Nadal pracujecie nad spisem treści.

nadal pracujemy

9. Macie HIPER-BIPER-TRIPER recenzje gier. 10. Po kiego lica robicie wywiady?!!! Zaoszczędziliście co najmniej 2 strony.

Fajnie też przejechać się do Londynu na koszt redakcji, by pogadać np. z Johnem Romero :-)), a potem ze dwoma pobalować w pubach. Nie wspominając o tym, że Romero dużo łatwiej spotkać w USA :-)), co naturalnie odkrywamy dopiero po paru londyńskich dobach...

13. Czym różnią się od siebie karty 3Dfx (jest pełno różnych "firm")?

Ceną, nazwą, parametrami i możliwościami :-). A tak serio - postaramy się już wkrótce zrobić jakiś test czy inne porównanie tych kart.

14. W wielu poprzednich numerach nie zgadzały się strony w SPISIE TREŚCI!!

Ale docieklivi, no... Oki, bijemy się w piersi. Zauważ, że w składzie (tekstów) mamy nowych ludzi, więc nie powinno być więcej takich buraków. Ale tak to jest, gdy w ostatnim dniu okazuje się, że trzeba gruntownie przemodelować pół numeru - to są "uroki" naszej pracy...

15. Czy w POMOCNEJ DŁONI zamieszczacie wszystkie oferty?

Wszystkie, które spełniają warunki regulaminu tej rubryki.

19. Ile godzin na tydzień spędzacie przed komputerami?

W redakcji co najmniej 8 dziennie, a w domu - bywa, że drugie tyle... i więcej, jak się trafi coś extra. Wolę tego nie sumować, bo przerożenie mnie bierze... Boże, jesteśmy nalogowcami?!!

20. Action PLUS — "w d* ile tego będzie".**

Że cooo, proszę???

23. Macie fajne teksty odpisując na listy, byle tak dalej!!! :-) (mam nadzieję, że MNIE tak szybko nie spławicie).

Sam zobacz, robimy to od kwadransa, a ile jeszcze punktów zostało...

24. Czy dużo kosztowałoby, gdybyście poszerzyli gazetę o jakieś 20 stron?

Nie wiem dokładnie, ale tak z 10% obecnej ceny to na pewno.

25. DO KONKURSU "SCREAMER 2": ja przejechałem trasę w Anglii w (uwaga) 2:23:56, ale nie mogę tego udokumentować hi, hi).

Też mi coś. Mr Jedi chwali się, że NIE przejechał tej trasy w 0:01:17 i potrafi to udokumentować! :-).

27. Dawajcie w BONUSIE jakieś kursory, wav-y (z gier).

Czemu nie, gdy cosik się znajdzie (były np. kursorki do Quake). Zresztą zajął sobie na CD-ka; postaraliśmy się coś skombinować.

29. Świnę, świnę, świnę!!!!

Dobra, dobra, dobra

30. Mam "MOPY fish". Od dwóch tygodni jej nie karmię, a ona nadal żyje. Może wiecie, jak ją zagłodzić? (tylko nie wzywajcie na mnie tych od Ochrony Praw Zwierząt!!!!).

Ryba-terminator?! Hmmm, daj jej coś, co serwuje się w rozmaitych fast-foodach. Może nie zdechnie, ale na pewno ją zemdli. Zawsze to jakiś postęp.

32. Dawno temu (9/97 i wcześniej) czytelnicy chcieli, abyście dawali plakaty. Potem nastąpiła cisza... ja mówię/ piszę POBUDKA!

Będą, w tej czy innej formie - mamy to "na tapecie". Cierpliwości.

33. Czemu wkurzacie się na czytelników, gdy WAM przysyłają znaczki & koperty??? Biercie to i ani słowa. Będziecie mieli na listy do zrozpaczonych dzieci i żon, które widziały WAS ostatnio przed dwoma laty, gdy wyszliście z domu do nieznanego CD-ACTION i nie wróciliście.

Ser Lonely

"Wkurzamy się", bo już 1000 razy pisaliśmy, by tego nie robić - i ciągle otrzymujemy koperty ze znaczkami... Jedi jest kawalerem, zaś żona Smugglera wyszła z zasady "jak nie możesz wroga (komputera) pokonać - to go polub. I lubi, gierząc w Tetrisa, Logicała oraz Raptora.

Pytania i żądania

Na początek chciałbym powiedzieć, że jesteście cool! Chaos jest super! Lordzie Yabol, tak trzymać! Dział Porady Hackera jest świetny!!!! Draco, dziękuję Ci za przekazanie nam swojej wiedzy. Działy: Pomocna Dłoń, Action Redaction są super. A teraz kilka punktów:

- * **Solucja Tomb Raider 2 w ACTION PLUS jest do ****, czy nie możecie zamieścić dokładniejszej???** * Draco mistrzu, co to znaczy: "uruchom grę z parametrem -lx, gdzie x to nr poziomu". Gdzie trzeba wpisać "ten" parametru????
- * **Niepotrzebnie marnujecie stronę na "listę przebojów".**
- * **Wywiady są do d****.**
- * **Więcej humoru w recenzjach.**
- * **Więcej pełnych wersji programów.**
- * **Podzielcie CD na dwie części (win, dos).**
- * **ACTION PLUS jest świetny!**

Tomek i Adrian

Yabol i Draco się puszą. Odnośnie Poradnika Hackera - podziękowania należą się też tym czytelnikom, którzy "supportowali" nas swoimi listami. Bez nich kącik żyłby dużo krócej. Skoro już jesteśmy przy tej tematyce: parametry

wpisujemy (gdy gra jest w DOS) w tzw. "linii poleceń". Najeżdżamy kursorem na plik startujący grę (np. Quake.exe), naciskamy CTRL i Enter - i widzimy jak nazwa tego pliku pojawia się na dole ekranu (gdy stosujemy np. DOS Navigator); można też to tam wpisać ręcznie. Dopuszamy, co chcemy (np. Quake.exe -game hell map01) i naciskamy Enter. Gdy startujemy grę spod W'95, klikamy na "start" i robimy podobnie - tzn. za pomocą opcji "uruchom" odpinujemy plik startowy gry, potem dopisujemy co trzeba i klikamy na OK. Odnośnie innych pytań - jeszcze dokładniejsza solucja (taka "za rączkę, krok po kroku") zajęłaby ze dwa Action Plusy, więc... A co do listy przebojów, humoru itp. - poczytajcie wyniki ankiety. Podział CD na Dos/Windows jest obecnie bezcelowy - gry pod DOS to nie więcej jak 10% tego, co się obecnie pojawia. Kiedyś mieliśmy nawet osobne kompaktki na DOS i W'95, ale życie wymusiło na nas likwidację tego podziału. I thx za nadesłane rzeczy - łatwo sprawdzić, że się nam przydały...

Quake-fani

(...) Wraz z kilkoma kolegami postanowiliśmy założyć międzynarodowy klub miłośników Quake (...) Zgłoszenia wysyłajcie na adres: gracjang@friko3.onet.pl. Odpowiemy na wszystkie zgłoszenia.

007 Frolek, Trolowo

Spiderwomen ma głos

(...) Po pierwsze: skąd bierzecie screeny i czemu są one w 80% takie same jak w innych gazetach? Co to są gry RPG? Czy to są gry komputerowe? I ostatnia sprawa: słyszałam, że na Zachodzie pojawił się singiel Lary Croft (...) Nie wiem nic o nim, poza tym, że kosztuje jakieś 15 zł. **Czy wiecie coś więcej na ten temat (...)** A propos - czy jest szansa, że powstanie 3-cia część tej gry?

Spiderwomen

Ps. Czy dotarł do Was mój list z tipsami i mini-solucją?

Screeny zwykle bierzemy z tzw. press-packów, ew. ściągamy je sami. Rzecz jasna wygodniej jest skorzystać z już gotowych i zwykle starannie dobranych przez producentów danej gry ekranów, więc nie dziwnego, że się one powtarzają w różnych gazetach. RPG - ojjj, temat rzeka. Najprościej mówiąc są to gry, w których wcielasz się w charakter jakiejś postaci (np. jeśli jesteś wojownikiem barbarzyńcą, to dysponujesz wielką siłą i niską inteligencją) z wszystkimi jej konsekwencjami - np. taki wojownik nie może opanować czarów albo przeczytać księgi, w której są jakieś wskazówki - no bo jest na to za głupi). Są RPG w wersji komputerowej, ale są i takie, które można rozgrywać w gronie kumpi, a komputer nie jest do nich potrzebny... Zresztą poczytał sobie Królestwo Chaosu, a zrozumiesz o co biega. W sumie jest to baaardzo fajna sprawa. Singiel Lary - niestety nie o tym nie wiemy. Szansa na TR3 jest bardzo duża - w końcu nikt nie pozbysła się kury składającej złote jajka... I smutna sprawa - nie pamiętamy, byśmy otrzymali taki list (początek \$%#&@?!).

List do nas?!

(...) Kupuję Wasze pismo już od pewnego czasu. Macie świetne teksty, oprawę graficzną, podział tematyczny, lecz mimo wszystko brakuje Wam trochę do doskonałości. Więc mam do Was radę - naśladujcie CD-Action!!! To pismo jest cudowne, kupuję je od niedawna (...) lecz od razu znalazło się na moim "łapie". (...) Kusi wspaniałą ceną, dużą ilością stron, dwoma kompaktami, profesjonalną oprawą, wspaniałymi opisami (...) W CDA zastosowano wspaniałą skalę ocen (...) Dla mnie zawsze ideałem było Top Secret, ale wiecie jak skończyło - więc lepiej naśladujcie CDA, bo skończycie podobnie (...) Moim zdaniem brakuje Wam tak świetnej ekipy jak w CDA (...) i nie macie ani jednej dziewczyny piszącej opisy (...) W przeciwieństwie do Was, na cover CD w CDA zawsze znajdę sobie coś interesującego (...) Zająłbym na stoisko z prasą sprzed miesiąc (...) Wasze pismo odnalazłem bez trudu, a CDA tam nie było (...).

K.W. ze Skaryszewa.

Najpierw myśleliśmy, że to jakiś żart albo przyjęta przez autora konwencja - ale wychodzi na to, że chyba faktycznie autor pomylił koperty (zaznaczył, że napisze też list do nas). Dlatego na wszelki wypadek podajemy tylko jego inicjały. List wzbudził w nas zrozumiałą radość, mamy nadzieję, że konkurencyjne pismo, gdy poczyta sobie list przeznaczony do nas, też się będzie cieszyć. Drogi czytelniku - dziękujemy Ci za ten list. Bolejemy wście, że mogliśmy zamieścić tylko jego niewielki fragment. Gdybyś podał nam właściwego adresata (niestety z lektury nie wynika, do kogo był przeznaczony) z chęcią prześlemy go na wskazany adres. Bużka!

**SMUGGLER & MR JEDI;
TAKICH TRZECH JAK NAS DWÓCH -
NIGDZIE NIE ZNAJDZIECIE!**

Komputer - nie zawsze to samo...

Pewnego razu duży koncern doszedł do wniosku, że właściwie to produkuje on wszystko, co wytwarza się w elektronice, brakuje mu tylko w ofercie... samych komputerów. Czy ktoś nie zauważył, czy może przeoczył odpowiedni moment? Nie wiadomo, fakt pozostaje jednak faktem - w roku 1990 Siemens nie produkował własnych komputerów. Jak przystało na poważną korporację, wzięto się do sprawy w jedyny słuszny sposób... Kupiono inną firmę, która na dobrą sprawę zawiadnęła niemieckim rynkiem supermarketów. Był to Nixdorf Informationssysteme z Paderborn. I tak powstał nowy producent komputerów: SIEMENS-NIXDORF. Gigant wziął się od razu do dzieła - zaczęto od projektu komputera wielkości szafy. Jak szaleć, to szaleć. Co tam będziemy się rozdrabniać na jakieś PC-ty. Mainframe to odpowiedni wybór. No cóż, jak w każdym biznesie, pojawiło się pytanie: sprzedawać dużo „taniego” (PC-ty) czy mało „drogiego” (mainframe). Tak właśnie rozpoczęła się droga SIEMENS NIXDORF do optymalizacji swoich produktów i dopasowania się do wymagań rynkowych.

TADEUSZ GOSPODAREK

Warto w tym miejscu zauważyć, że w 1990 roku mało kto mógł przewidzieć tak błyskotliwą karierę PC-ta, zwłaszcza że w układach sieciowych tamtego okresu dominowały systemy z centralnym przetwarzaniem. Nikt też nie brał poważnie pod uwagę takiego rozwoju dotyczącego wymiany informacji, jaki nastąpił w ostatnim dziesięcioleciu. No ale mamy rok 1998 i „lokomotywa postępu” pcha nas nieubłaganie w kierunku Pentium II i dalej. Zdolności przetwarzania takich maszyn dochodzą do poziomu MIPSów.



SIEMENS-NIXDORF (choć nie tylko on) lekceważąc PC-ta miał spore kłopoty z ekonomiką firmy. Jednakże potężny kapitał koncernu, doświadczenia z produkcji układów scalonych i podzespołów elektronicznych oraz unikalne rozwiązania wprowadzone w produkcji potężnych maszyn mainframe spowodowały w następnych latach olbrzymi sukces komputerów PC oraz średniej wielkości wieloprocessorowych serwerów tej firmy.

Teraz coś o produkcji komputerów. Ogromnego sukcesu PC-tów należy upatrywać między innymi w standaryzacji. Jakoś dziwnym trafem producenci podzespołów dogadali się co do parametrów technicznych wszelkich „kawałków” komputera, spisali to na wołowej skórze i wdrożyli. Dzięki temu idąc do sklepu po kabel do drukarki nawet nie zastanawiamy się, czy jest on z Chin czy z republiki Urnu Burnu. Wszystkie podzespoły komputera daje się włożyć na magistralę (genialny wymysł IBM) na zasadzie

wtyczki do kontaktu. Generalnie mamy do czynienia z sytuacją, gdzie średnio „manualny” klient może poskładać przyzwoity komputer. Bazując na tym we wczesnych latach 90-tych powstały ogromne firmy zajmujące się składaniem komputerów (nie mylić z produkcją), a samą produkcję podzespołów wzięły w swoje ręce automaty w miejscach mało komu znanych.

Jednak prawdziwy producent komputerów to nie tylko wielki składacz klocków. Indywidualne cechy komputera są bowiem zawarte w obudowie oraz w płycie głównej i jej podzespołach. To tak jak w samochodach. Auta wyróżniają karoseria i podwozie. Silnik już może pochodzić od innego producenta. Nawet szacowny Rolls sięgnął po silnik BMW. W komputerze jest podobnie. Dany produkt jest specyficzny ze względu na swoją obudowę, a prawdziwym producentem jest ten, kto produkuje płytę główną, dedykowaną dla danego komputera i uzupełnia ją elementami (procesory, pamięci, napędy). Dopiero on wytwarza produkt, który może nosić

miano markowego sprzętu firmowego. Takich producentów jest na rynku niezbyt wielu. Jednym z nich jest właśnie SIEMENS NIXDORF. Tajemnicą niezwykłych parametrów użytkowych komputerów tej firmy jest ich charakter dedykowany dla określonych celów i stosowanie takich rozwiązań własnych na płytach głównych, które są szczególnie pożądane dla osiągnięcia wysokiej wydajności. Do tego dochodzi niezwykle wysoka kultura wykonania obudowy, gdzie w celu wymiany elementu nie trzeba używać śrubokręta, oraz ładny wygląd. Tu już nie ma gry kolorów w stylu: CD jasny, FDD ciemny, a kieszeń HDD szara.

Równolegle do przemysłu komputerów intelowych

rozwijają się, choć nieco mniej burzliwie, rynek komputerów opartych o procesory RISC (MIPS). Tu już nie ma tzw. squadaków, a ilość producentów jest poważnie ograniczona. Dla nich systemami operacyjnymi są firmowe odmiany UNIX-a lub X-Windows. Procesory są wytwarzane dla konkretnej firmy, a zastosowania tych maszyn mogą się mieścić w zakresie od biurowych (np. MAC czy PowerPC), poprzez ciężkie stacje graficzne (np. Silicon Graphics), do wieloprocessorowych serwerów sieci. Wśród tego szacownego grona jednym z najpoważniejszych producentów jest właśnie SIEMENS-NIXDORF, oferując np. 24-procesorowe serwery E60. W każdym razie ten segment rynku rządzi się własnymi prawami markowych produktów i leży poza zainteresowaniem przeciętnego użytkownika.

Wracamy do naszych PC-tów. Te inteligentne maszyny, obsługujące Wordy, Corele i Internet Explorery w dalszym ciągu rozwijają się coraz bardziej, zwłaszcza, że podzespoły tanieją z miesiąca na miesiąc. Dzisiaj standardem staje się dobrze „wypasiony” komputer, obsługujący

trójwymiarową grafikę. Swoją kapitalny udział w tym postępie technologicznym mają gry. Koniunkturę producentom kart video napędzają właśnie standardy obsługi zaawansowanej grafiki z akceleracją. To z kolei wymaga szybszego przetwarzania, więcej pamięci itd. Trzeba też zapisać coś niecoś na dysku, czyli 2 GB to tak akurat (500 MB na Windows, 300 dodatkowe MB na rozrzutność i zostaje akurat miejsce na parę gier), a i 3 GB nikomu by nie zaszkodziły. Co na to markowy producent? On niestety nie może się w tym wszystkim pozbierać. Jego produkty o podwyższonej kontroli jakości, podlegające światowym normom nie są w stanie zmieniać się odpowiednio szybko. Dlatego składaki są zawsze nieco bardziej zaawansowane technologicznie, będąc jednocześnie znacznie tańsze. Za to produkty markowe mają lepsze rozwiązania „przesyłu” danych poprzez zintegrowanie z płytą sterowników oraz procesorów grafiki. Producenci takich maszyn mogą stworzyć podwójną magistralę dostępu itp. Taka inercja firm od markowego sprzętu czasami daje szansę na kupienie doskonałego produktu za małe pieniądze. I tak właśnie się dzieje obecnie. Firma Intel kończy z procesorem Pentium. „Wielcy” muszą w porę pozbyć się zapasu oraz zamówionych dostaw procesorów. Zaczynają się na obniżki na rynku. Dzisiaj podstawowa konfiguracja komputera (166 MMX/16MB RAM/ HDD 1,6 GB +

klawiatura + mysz + Windows 95!) zamyka się kwotą netto 2700 zł. Jest to tylko trochę drożej niż porządny składak. I tu pojawia się dylemat: zdecydować się na składak czy też wybrać jeden z komputerów markowych?

Po tym wstępie warto przedstawić cechy PC-ta z „rasowej stajni”. Dzielią się one zwykle na następujące kategorie:

STANOWISKA SIECIOWE.

Są to komputery przeznaczone głównie do komunikacji z serwerem i wprowadzania danych. Najmniejsze wymagania zasobów z HDD lub bez i kartą graficzną 1MB, ale wyposażone w kartę sieciową. Pracują najczęściej w trybie znakowym i w zależności od potrzeb pod kontrolą systemu Unix, DOS lub OS/2. Takie komputery są również stosowane w modułowej komunikacji korporacyjnej. Samodzielne stanowisko biurowe. Komputer z CDRom i 16 – 32 MB RAM pod kontrolą Windows 95 lub Windows NT Workstation z kartą graficzną 1-2 MB na płycie i oprogramowaniem biurowym, np. Microsoft Office 97. Taki komputer często wyposażony zostaje w moduł specjalne udogodnienia ergonomiczne, np. klawiaturę z telefonem czy monitor TFT.



rozszerzenia są ograniczone, ale wydajność z pewnością będzie jeszcze długo wystarczająca nawet dla wymagających gier. Jako system operacyjny - Windows 95. Stacja może pracować z doskonałymi osiągnięciami na programach graficznych Adobe, Corel oraz inżynierskich typu Intergraf lub CAD.

STACJA GRAFICZNA CIĘŻKA.

Komputer Pentium II na płycie dwuprocessorowej AGP z 64 – 128 MB RAM, ze sprzężoną kartą graficzną wysokiej wydajności, służący głównie do obróbki obrazów video oraz zaawansowanej grafiki profesjonalnej. Stacja może służyć do skomplikowanych obliczeń inżynierskich oraz systemów GIS z wizualizacją

STACJA MULTIMEDIALNA. Maszyna jednoprocessorowa P 200 MMX lub Pentium II z kartą graficzną o polepszonych parametrach, np. Matrox Mystique, zintegrowaną na płycie. Jako uzupełnienie zestawu - dobra karta muzyczna, karta TV oraz dodatkowo akcelerator 3D. Taki komputer jest idealnym zestawem do gier. Jego szybkość potęgowana jest technologią płyty głównej, która posiada podwyższone parametry transferu danych. Warto zauważyć, że w takim komputerze dalsze

trójwymiarową (np. przekroje geologiczne on-line). Systemem operacyjnym jest w tym przypadku Windows NT Workstation. Taki komputer może obsługiwać jeden lub dwa monitory 21-calowe. Może on być marzeniem każdego pasjonata gier. Na tej maszynie pójdzie wszystko, co napisano. To jest taki jaguar wśród PC-tów.

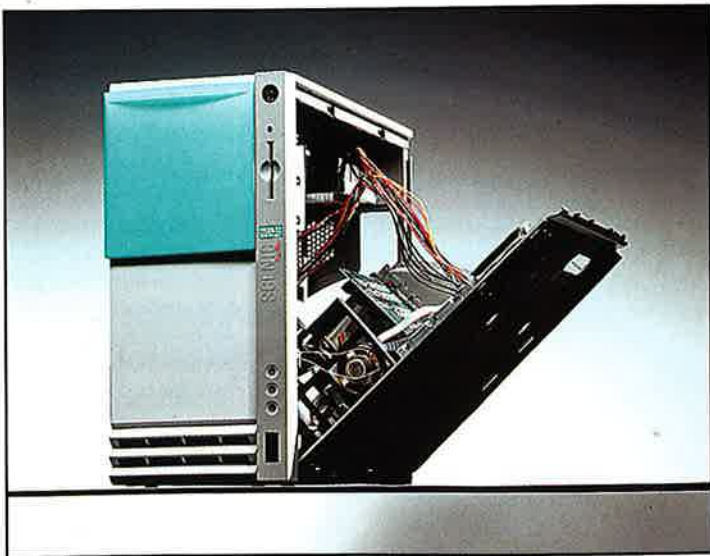
KOMPUTER PRZEMYSŁOWY

(komputer charakteryzujący się obudową oraz elementami składowymi, odpornymi na trudne warunki pracy (np. odporność na działanie młotek, nalanie kawy do klawiatury itp.). Są to indywidualizowane zamówienia na sprzęt profesjonalny. Tu SIEMENS-NIXDORF może udowodnić najwyższy profesjonalizm. Obudowy „przeciwpancerne” typu RAC stosowane do serwerów szczególnie chronionych są najlepszym przykładem takich możliwości.

SERWER LEKKI SIECI

JEDNOPROCESOROWY. Komputer typu PC służący jako serwer plików lub aplikacji o specjalnie konstruowanej płycie głównej, zwiększającej szybkość operacji zapisu i odczytu dysk-pamięć. Jego rola ogranicza się najczęściej do dużego cache'a dla wszystkich stacji „klienckich” (sieć Novell) oraz przetwarzania centralnego wybranych zadań. Taki komputer nie musi mieć dobrej karty sieciowej ani żadnych urządzeń multimedialnych. Musi za to dysponować transferem danych na poziomie 20 lub więcej MB/s.





doskonałym zasilaniem i chłodzeniem, zdolnością do absolutnie niezawodnej pracy ciągłej, podwójną kontrolą błędów pamięci itp. Dlatego serwery to nie są zwykłe PC-ty, ale specjalnie konstruowane maszyny, których nie zastąpi żaden „zlepieniec”.

SERWER SIECI WIELOPROCESOROWY. To już poważne maszyny przeznaczone do większych sieci oraz systemów baz danych opartych na technice SQL. Najczęściej wymagane przy większych instalacjach Windows NT.

Charakteryzują się bardzo wysokimi parametrami przepustowości i transferów (transfery powyżej 40MB/s oraz 720 FTPops/s). Stosuje się je jako serwery wirtualne Internetu, szczególnie obciążone.

Serwer typu Cluster-ready. Takie komputery umożliwiają łączenie się kilku maszyn w jeden system. Jest to unikalne rozwiązanie SIEMENS-NIXDORF (Primergy 460). Systemy tego typu są wymagane w rozwiązaniach korporacyjnych, w systemach zarządzania rozproszonymi bazami danych. Są to produkty technologii High-End.

NOTEBOOK (typowy komputer przenośny umożliwiający pracę w środowisku Windows 95 z kolorową matrycą TFT. Używany głównie jako dodatkowa stacja w biurze, dająca możliwość dołączenia do sieci oraz przenoszenia zbiorów. Komputery te są odporne na wstrząsy i muszą dobrze odprowadzać ciepło procesora, nawet przy podwyższonej temperaturze otoczenia. Standardem jest w nich możliwość współpracy z urządzeniami zewnętrznymi.

NOTEBOOK HIGH-END. Te produkty są sztanदारowymi wizytówkami SIEMENS-NIXDORF. Problem jakości ergonomii i konfiguracji nie jest tu nadrzędny - każda szanująca się firma z

definicji to zapewnią; na plan pierwszy wysuwa się tu wyjątkowość całości systemu „komputer przenośny”.

KOMPUTERY SCENIC MOBILE 710 są przykładem globalnego podejścia do tematu. Możliwe jest zdemontowanie monitora TFT i wykorzystanie go w charakterze panelu prezentacyjnego (obraz rzutowany jest na ścianę). Stworzono specjalną stację dokującą, która zawiera dodatkowe urządzenia zewnętrzne: monitor CRT, klawiatura z głośnikami i modemem, napędy dysków i CD. Do takiej stacji wystarczy wsunąć nasz notebook i natychmiast dysponujemy pełnym komputerem biurkowym. Jest to niekonwencjonalne i bardzo wygodne rozwiązanie.

W zasadzie o każdym wcześniej wymienionym produkcie można napisać coś ciekawego. Jest to bowiem oferta globalna, w której dla wszystkich można znaleźć rozwiązanie optymalne. Skończyły się bowiem czasy, gdy klient przychodząc do sklepu prosi o komputer sztuk jeden w bliżej nieokreślonym celu. Dzisiaj nawet przeciętny gracz stawia przed maszyną wymagania bardzo konkretne, a ta albo je spełnia albo nie. Komputer zaczyna być częścią globalnego systemu wymiany informacji i współdziała z urządzeniami typu telefon, modem, transceiver. Komputer trafia do szkół i jest postrzegany jako istotne urządzenie w gospodarstwie domowym. Powoli nastaje czas nie tylko ceny, ale i funkcjonalności połączonej z długotrwałą niezawodnością. Dlatego zaintrygowani powoli patrzą na doskonałe produkty uznanych firm, podobnie jak na samochody. Istnieje bowiem szansa, że procesor Pentium II, karta wideo klasy Diamond Viper 330, dysk 5 GB i DVD będą dość długo wystarczającymi zasobami, nawet dla bardzo wymagających.

Jaskinia Gier

Przetestuj grę, zanim ją kupisz!

EMPiK

Lubisz gry? Nie chcesz kupować kota w worku? A może tylko masz ochotę pograć z kolegami w sieci? Nic prostszego! Musisz tylko przejść się (lub przejechać) do najbliższej siedziby Empiku! Po co?

Empik ma dla graczy specjalną ofertę: grasz na dobrym sprzęcie w najlepsze gry! Choćby dziś. Po przetestowaniu gier możesz je kupić na miejscu. Jaskinie Gier czekają na entuzjastów komputerowego szaleństwa!

Twój magazyn komputerowy CD-Action proponuje ci udział w losowaniu bezpłatnych kart upoważniających do wstępu i grania w Jaskiniach Gier przez PIĘĆ pełnych godzin. Wytnij kupon, naklej go na kartę pocztową i wyślij na adres naszej redakcji z dopiskiem JASKINIA GIER. Nie zapomnij podać własnego adresu! Darmowe karty wstępu prześlemy wam pocztą. Wyniki losowania opublikujemy w następnym numerze CD-Action.

Poniżej znajdziecie listę z adresami wszystkich Jaskiń Gier działających na terenie Polski.

1. 41-500	CHORZÓW	ul. Wolności 28
2. 41-253	CZELADZ	ul. Bedzińska 81
3. 42-200	CZESTOCHOWA	ul. Najświętszej Marii Panny 63/65
4. 40-091	KATOWICE Megast	ul. Piotra Skargi 6
5. 31-469	KRAKÓW GEANT	ul. Bora Komorowskiego 37
6. 90-423	ŁÓDŹ	ul. Piotrkowska 81
7. 10-118	OLSZTYN	ul. 1 Maja 18 / 19
8. 61-816	POZNAN Megastore	ul. Ratajczaka 44
9. 44-200	RYBNIK	ul. Sobieskiego 18
10. 50-026	WROCŁAW	Pl. Kosciuszki 21 / 23
11. 00-029	„W-wa „Megastore”	ul. Nowy Świat 15/17
12. 00-116	„W-wa „Sciana Wschodnia”	ul. Marszałkowska 116 / 122
13. 80-895	Gdańsk „Megastore”	Podwale Grodzkie 8

Pamiętaj: Co miesiąc darmowe karty wstępu do Jaskini Gier tylko w CD-Action!



Tak łatwo darmową
kartę wstępu do Jaskini Gier
KUPON

DirectX

DirectX to zestaw funkcji systemu Windows stworzony przez Microsoft ułatwiający programistom tworzenie multimedialnych programów. Obecnie w skład pakietu określanego jako DirectX Media wchodzi: DirectDraw, DirectSound, DirectPlay, Direct3D, DirectInput, DirectSetup, AutoPlay.

LESZEK WESOŁOWSKI

Jak widać, nie jest to tylko prosty dopalacz do gier, ale dość poważny system wspomagający wszystkie multimedialne funkcje w środowisku

Windows. Aby zrozumieć zasadę działania DirectX, należy zagłębić się w tajniki systemu Windows. W odróżnieniu od programów dosowych, programy pracujące w środowisku graficznym Windows nie mają bezpośredniego dostępu do sprzętu. System Windows ma tu „budowę trójwarstwową”. Pomiędzy aplikacją (programem użytkownika), a sprzętem istnieje jeszcze „warstwa pośrednia”, odpowiedzialna za komunikację z programem z jednej strony i sterowanie urządzeniem z drugiej.

Każde urządzenie ma swój sterownik, do którego program odwołuje się poprzez polecenia API (Application Programming Interface). Twórcy programów przed pojawieniem się DirectX musieli w swoich dziełach uwzględnić coraz to nowsze wersje kart obsługujących grafikę, dźwięk itp... Nierzadko nowe wersje urządzeń peryferyjnych nie były w pełni kompatybilne ze swoimi starszymi odpowiednikami. Karty muzyczne emulujące standard SoundBlastera nie działały poprawnie, a autor programu nie dołączał sterowników do nowego urządzenia.

Microsoft tworząc pakiet DirectX Media dostarczył technologię pozwalającą na częściowe

uniezależnienie się od sprzętu. Programista ma do swojej dyspozycji gotowe biblioteki funkcji i procedur zapewniających mu w jego „produkcjach” pełną obsługę multimedialną. Windows używa DirectDraw do obsługi grafiki 2-D i 3-D oraz sekwencji wideo. Program komunikuje się z warstwą pośrednią zlecając jej wykonanie określonych operacji graficznych, tu do głosu dochodzi DirectDraw lub Direct3D. Procedury wykonywane w tej warstwie pracują na wirtualnych urządzeniach symulowanych poprzez podwarstwę zwaną HAL/HEL (Hardware Emulation Layer), która zawiera programowe implementacje wszelkich funkcji dostępnych w DirectDraw oraz Direct3D. Kombinacja umiejętności HAL oraz HEL pozwala aplikacjom na maksymalne wykorzystanie możliwości sprzętowych bez rezygnowania z niezależności od sprzętu. Programistom dano więc narzędzie pozwalające tworzyć aplikacje działające niezależnie od systemu, z maksymalną szybkością. Wszystkie te funkcje mogą być zlecone do wykonania przez specjalne „dopalacze” zainstalowane bezpośrednio na sprzęcie. Dzięki temu można uruchamiać bardzo złożone programy graficzne na komputerach wyposażonych we wspomagane sprzętowe, jak i tych ze zwykłymi kartami graficznymi.

Podstawowe możliwości biblioteki Direct3D: Wyłączenie Z-bufora zarówno w Trybie Pośrednim, jak i Bezpośrednim; Sterowniki urządzeń ładowane na zlecenie - efektywniejsze wykorzystanie pamięci; Cieniowanie płaskie i metodą Gourauda; Tryby punktowy, liniowy i z wypełnianiem; Źródła światła: wielokrotne, przemieszczalne, kolorowe; Źródła światła: punktowe, rozproszone oraz kierunkowe; Odbicia zwierciadlane; Modelowanie kolorowe: ramp oraz true color RGB; Reprezentacja koloru na 8, 16, 24 i 32 bitach; Dithering;

Kolorowanie wierzchołków; Wiele okien (viewports), urządzeń i kamer; Właściwości materiałów; Teksturowanie w każdym modelu oświetlenia; Filtrowanie tekstur: dwuliniowe, trzyliniowe, mipmapping; Odwzorowanie tekstur z korektą perspektywiczną w każdym modelu oświetlenia; Pełna obsługa przeźroczystości, włączając alpha maps dla tekstur; Projekcje prostokątne i perspektywiczne; Odwzorowanie wideo ruchu oraz środowiska (odbicie); Deformacje obiektów w czasie rzeczywistym; Obsługa ogólnych transformacji graficznych; Animowane podłoże z opcjonalną informacją o odległości; Pełna obsługa wybierania (działania użytkownika); Symulowanie odległości wraz z efektami atmosferycznymi (jak mgła i opar); Możliwość definiowania procedur wywoływanych po wykryciu kolizji obiektów (hooks);

Obecnie DirectX Media obsługuje wszystkie funkcje multimedialne w systemie Windows. Początkowo



technologię tę stosowano w grach komputerowych, teraz także programy wyświetlające sekwencje wideo oraz audio wspomagane są DirectX. Wszegłobocny Internet także nie pozostał w tyle - aplety dodawane do stron WWW wspomagają wyświetlanie grafiki dołączonej do dokumentów HTML.

Dość długo najbardziej rozpowszechnionym standardem był DirectX 3.0, stosowany w Windows 95 oraz w Windows NT 4.0. Wprowadzony niedawno nowy standard DirectX 5.0 jest niestety dostępny tylko na platformę Windows 95. Próby instalacji tego modułu pod Windows NT 4.0 nie dają żadnego rezultatu. Standardowo NT dostarcza pakiet DirectX 2.0, lecz instalując Service Pack 3.0 możemy zainstalować DirectX 3.0. Microsoft oficjalnie zapowiedział, że nie będzie wypuszczał DirectX 5.0 na platformę Windows NT. W testowanej obecnie wersji Windows NT 5.0 Beta 1.0

standardowo ma być zainstalowana biblioteka DirectX 5.0. Niedawno ukazała się nowa wersja Beta 2 z preinstalowanym DirectX 6.0. W Internecie są rozpowszechniane sterowniki DirectX 5.0 pod Windows NT, wycięte z wersji Beta 1.0. Microsoft twierdzi, że nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów po zainstalowaniu tych bibliotek. Oto adres, pod którym można znaleźć te biblioteki: <ftp://ftp.intercafe.krakow.pl/pub/nt4dx5/>

Skąd ściągnąć najnowsze biblioteki DirectX 6.0? - Microsoft oficjalnie udostępnia do testowania najnowszą wersję swoich bibliotek po przesłaniu listu na adres internetowy directx@microsoft.com.

Wszelkie informacje na temat sprzętu obsługiwane przez DirectX, jak i brakujące sterowniki oraz szczegółowe informacje można znaleźć w internecie pod adresem <http://www.microsoft.com/directx/>.

Ciekawe narzędzia przydatne do testowania zainstalowanego pakietu DirectX dostępne są na: <http://www.microsoft.com/directx/resources/enddl.htm>. Znajdziecie tu: DirectX Info Tool - narzędzie sprawdzające, która wersja pakietu jest zainstalowana i jakie są wersje sterowników. Bardzo przydatne, gdy kolejna zainstalowana gra doinstaluje swoje własne sterowniki DirectX. Program drukuje dokładny raport, który można zachować na dysku do ponownego porównania. Aplikacja nazywa się DXINFO.EXE, instalka zajmuje 249k.

DirectX Bug Reporting Tool - W przypadku gdy sterownik DirectX nie współpracuje poprawnie z zainstalowanym oprogramowaniem - błędy powtarzają się zawsze w tym samym miejscu. Microsoft udostępnił program, który pozwala na stworzenie dokładnego raportu o pojawiających się błędach, użytkownik może dołączyć swój ich opis i wysłać całość do autorów pakietu, w tym przypadku oczywiście do Microsoftu. Program nazywa się DXBUG.EXE, instalka zajmuje 212k.

Słowniczek:

Z-bufor - bufor wykorzystywany w grafice 3-D służy do wykrywania przecinających się obiektów;
Dithering - wygładzanie krawędzi obiektów;



Jeszcze szybciej!!!

Mieć jak najszybszy komputer za jak najmniejsze pieniądze! Taki cel stawia sobie niemal każdy posiadacz PC-eta. Czy jest to możliwe? Okazuje się, że po małej ingerencji w waszym blaszaku można maszynkę zmusić do nieco szybszej pracy, aniżeli przewidzieli to sprzedawcy komputera. Należy jednak pamiętać, że podane poniżej sposoby są jak najbardziej nieoficjalne i nie posiadają żadnych autoryzacji producentów. Mało tego, mogą doprowadzić do poważnych uszkodzeń sprzętu. Dlatego też radzimy dobrze zastanowić się przed dokonaniem jakichkolwiek zmian. Pamiętajcie też o wyłączeniu komputera z sieci, zanim weźmiecie się za jego usprawnianie! Jeżeli przez nieostrożność zniszczycie sprzęt lub zrobicie sobie krzywdę, nie miejcie do nas pretensji!

ROBERT ZATORSKI

KROK PIERWSZY: PROCESOR

Jeżeli jesteście szczęśliwymi posiadaczami procesorów Intel'a, to przed Wami otwierają się zupełnie nowe możliwości. Okazuje się, że chipy właśnie tej firmy wytrzymują najwięcej, jeżeli chodzi o podkręcanie. Wyjątkiem są tu kości z blokadą, które Intel zaczął sprzedawać pod koniec minionego roku. Ale i z tym problemem można sobie poradzić. Przede wszystkim musicie zlokalizować zworki na waszych płytach głównych, odpowiadające za mnożnik zegara (CPU Clock Selector). W instrukcji do głównej płyty będą one umieszczone w tabelce z następującymi liczbami: 1.5x, 2.0x, 2.5x, 3.0x, 3.5x lub 4.0x. Teraz w zależności od posiadanego procesora, np. Pentium MMX 166, patrzymy na układ zworek, jaki jest zastosowany w chwili obecnej (założmy, że wygląda on tak JP11 (symbol zworek): on; JP12: on (oznacza to, że zworki są włączone)).

Porównujemy teraz ten układ z tabelką w instrukcji obsługi płyty, następnie patrzymy na układ zworek, jaki powinien być przy Pentium 200 (najczęściej jest to JP11: off; JP12: off). Dokonujemy odpowiednich zmian, przełączając zworki z P166 na P200 (zworka włączona - on, to dwa pręciki połączone ze sobą małym czopkiem; zworka wyłączona - off, to wszystkie trzy pręciki nie są ze sobą połączone przez czopki). Jeżeli komputer nam wystartował, należy przyrzeć się dokładnie częstotliwości zegara, która jest wyświetlana zaraz po uruchomieniu maszyny w lewym górnym rogu. Jeżeli odpowiada ona naszym ustawieniom (po tej operacji system powinien pokazywać P200), to znaczy, że operacja się udała. Teraz możemy spróbować ustawień na P233! Pamiętajcie, aby zaraz po przełączeniu zworek maksymalnie obciążyć procesor (np. defragmentację dysku), aby sprawdzić, czy wytrzymuje on nowe ustawienia. Jeżeli PC odmówi działania, należy powrócić do pierwotnych ustawień. W takim przypadku warto zwrócić uwagę, czy wasz wentylator na procesorze nie wymaga wyczyszczenia, gdyż przyczyną kłopotów może być po prostu zbyt wysoka temperatura chipa. Jeżeli i to nie pomoże, to warto zainwestować w solidny, tzw. „kominowy” cooler, który kosztuje około 50 złotych, lecz jest o wiele wydajniejszy od standardowych wiatraczków. A co zrobić, jeżeli komputer mimo przestawień dalej pokazuje P166?

ZWIĘKSZAMY PRĘDKOŚĆ MAGISTRALI!

Intel postanowił zabezpieczyć się przed „podkręcającymi” kości i zaczął wmontowywać w swoje procesory blokadę, uniemożliwiające zwiększanie mnożnika. Ale przecież Polak potrafi! Skoro nie można zaszać bezpośrednio na samym procesorze, pozostaje nam włączyć „turbo” dla

całej maszyny! W tym celu musimy tylko odnaleźć zworki odpowiadające za zmianę częstotliwości pracy magistrali PCI i procesora (w instrukcji płyty powinno to być oznaczone jako CPU&PCI BUS FREQUENCY SELECTOR). Tutaj najczęściej są trzy zworki, których przeróżne kombinacje oznaczają, że magistrale możemy „poczęstować” od 50 do nawet 100 MHz (w zależności od typu płyty). Taka kombinacja daje nam olbrzymie możliwości! Teraz nawet P166 z blokadą, przy przełączeniu z 66 MHz na 75 MHz, pójdzie jako P188! Natomiast jeżeli udało nam się podkręcić chipa za pierwszym podejściem z P166 na P233, to teraz możemy mieć P266!!! Dzięki zwiększeniu prędkości magistrali nawet kość wykręcona z P166 na P200 teraz chodzić będzie jako P225. Należy tutaj zauważyć, że taka kombinacja (P200 z częstotliwością 75 MHz zamiast 66 MHz) jest nawet korzystniejsza od układu P233 na 66 MHz. Po zwiększeniu częstotliwości, całość magistrali PCI a nie tylko procesor, pracuje o wiele szybciej i wydajniej. Nie zapominajcie jednak, że taki układ powoduje o wiele większą emisję ciepła! Tutaj zagrożone mogą być już nie tylko układy procesora, ale i karty graficznej. Najbezpieczniej jest „podkręcać” komputer wtedy, gdy nasza płyta główna ma wbudowane czujniki



MOJA PŁYTA NIE MA ZWOREK!

To możliwe, jednak nie załamuj się, bowiem część producentów ma tylko specjalne przełączniki, np. SOYO.

Również i w takim przypadku wystarczy odnaleźć w instrukcji odpowiednie ustawienia. Każdy typ procesora przecież ma własne! W podobny sposób zmieniamy także częstotliwość magistrali. Do zupełnie innej kategorii należą płyty, które konfiguruje się przez Setup startowy. Tutaj wszystko odbywa się elektronicznie i nie ma nawet potrzeby ingerencji we wnętrze komputera.

CZY PENTIUM II TEŻ MOŻNA „KRĘCIĆ”?

Odpowiedź brzmi: tak. Jeżeli posiadacie taki sprzęt, to „zabawa” może być naprawdę przednia. Pamiętajcie, że płyty dla PII mają zazwyczaj magistrale z 100 MHz-ami. Tak więc zrobienie z PII233 MHz PII300 MHz nie nastrocza żadnych problemów. Dodatkowo nad bezpieczeństwem całej operacji czuwa wentylator procesora, który dba o odpowiednie chłodzenie kości.

CZY WARTO KRĘCIĆ?

Jako odpowiedź pokażę wam wyniki testów zrobionych na P166 MMX, wykręconym następnie na P225 MMX (75 MHz), P233 MMX i P266 MMX (75 MHz).

P225 MMX (75Mhz); P233 MMX; P266 MMX (75 MHz)
Test 3D Final Reality (wynik ogólny): 2.52(!); 2.38; 2.60
Obsługa 3D : 2.91; 2.83; 3.00
Obsługa 2D : 2.10; 1.94; 2.18
Bus transfer 3D : 23.27; 20.22; 23.57 Mbytes/s
Bus transfer 2D : 61.57; 56.23; 60.64 Mbytes/s

Przeprowadzone testy opierały się na Direct X5. Były to sprawdziany czysto graficzne, które polegały na jak największym obciążeniu systemu przez aplikacje graficzne. Testów dokonano na „podkręconym” P166 MMX z 64 Mega Ramu i 4MB kartą graficzną na chipie Tseng ET 6000. Pokazane wyniki chyba mówią same za siebie. Oczywiście „podrasowany” sprzęt nigdy nie dorówna fabrycznemu o podobnych parametrach i zużywa się o wiele szybciej. Jednak wybór należy do was!

Dziękujemy firmie POINT ul. Karkonoska 10, 53-015 Wrocław za udostępnienie płyt głównych do testowania.

OSTRZEŻENIE! Redakcja CD-Action stanowczo odradza prowadzenie eksperymentów na sprzęcie. Artykuł należy potraktować jako ciekawostkę.

Kopnij mnie, joy'u...!

Jak dotychczas komputerowe określenie „multimedia” odnosilo się wyłącznie do dwóch zmysłów: wzroku i sluchu. Obecnie ten pierwszy jest wręcz rozpieszczany przez wszelakiego rodzaju akceleratorzy 3D, generujące coraz to bardziej zbliżony do rzeczywistości trójwymiarowy obraz. Słuch natomiast w pełni zaspokajany jest przez najrozmaitsze karty dźwiękowe z systemem wavetable, które w komplecie z parą, ba - dwiema parami głośników i subwooferem potrafią stworzyć tło dźwiękowe satysfakcjonujące niemalże każdego melomana. Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, że zaczęły pojawiać się również gadżety, których zadaniem jest stymulowanie impulsów w celu pobudzenia kolejnego z „kompletu” receptorów zmysłowych: dotyku. A więc: jest i ten trzeci!

GEM.INI

Ano właśnie. Oto jeden z tego typu gadżetów, określanych wspólnym mianem „Force Feedback”, pojawił się u nas w redakcji. I - nie ukrywam - spowodował istotne perturbacje w spokojnej zazwyczaj redakcyjnej atmosferze. Innymi słowy: takiego ożywienia wśród „pismaczy” (i nie tylko!) braci nie zanotowano od... sam nie wiem kiedy. Ale ale: warto byłoby „rzucić” kilka słów na temat samej przyczyny sensacji - joy'a z Force Feedback'iem, nota bene: kolejnego naprawdę udanego produktu Microsoftu, noszącego nazwę: Sidewinder Force Feedback Pro. Jego budowa zewnętrzna to niemalże dokładna kopia innego joystick'a tej firmy - Precision Pro (zresztą: sugeruje to już sama nazwa...). Taka sama liczba i układ przycisków, istnienie „kolowej” przepustnicy, możliwość

emulowania orczyków (trzecia oś...). Co więcej: po dokładnym zbadaniu sprawy wyszło na jaw, że świetnie wyprofilowana (dla praworęcznych) i idealnie leżąca w dłoni rączka jest... wspólna obu modelom. Różnice to właściwie tylko znacznie zwiększone w modelu Force Feedback gabaryty podstawki, większa masa całości, obecność pary czujników w rękojeści i niewielkiej diody w podstawie oraz... dwu osobnych kabli, z których jeden łączy się poprzez standardowy game port bezpośrednio z komputerem, drugi natomiast - z masywnym prostownikiem - przyłącza się do prądu.

Proces instalacji Sidewinder Force Feedback Pro nie nastręcza żadnych kłopotów. Więcej: w moim przypadku, jako że zainstalowanego miałem „zwykłego” Precision Pro - nie musiałem niczego update'ować; sterowniki - mieszczące się na jednej z trzech dołączonych do zestawu płyt - są identyczne dla obu modeli. Od momentu podłączenia urządzenia do prądu odczuwalna jest natomiast istotna zmiana: wcześniej „miękki” i raczej niechętny pozycji centralnej joy nabral mocy i poczuwszy rękę użytkownika (o czym za chwilę) samodzielnie (!!!) się

bowiem, we właściwościach joya znalazłem testy sił. Zawarte w nich przykłady typu: działanie pily łańcuchowej, karabinu maszynowego Gatling czy działka plazmowego wręcz rzuciły mnie na kolana! Zwłaszcza ten ostatni z efektów, kiedy to wyraźnie czuje się „nabieranie mocy” przez broń, by w chwilę później poddać się ostremu szarpnięciu odrzutu wystrzału... To rzecz praktycznie nie do opisan.

No i pięknie. Jak jednak on to robi, że to robi...? Otóż całość to niemalże typowy joy analogowy. Niemalże, gdyż zamieniono tradycyjne potencjometry systemem optyczno-cyfrowym. To właśnie dzięki cyfrowej kamerze odczytywane jest dokładne położenie drążka. Efekt działających sił uzyskuje się dzięki dwóm silniczkom i całemu systemowi przekładni... Co ciekawe: joystick ten działa wyłącznie wtedy, gdy rączka objęta jest palcami. Wówczas to bowiem zakłócony zostaje strumień światła (obecność dwu wspomnianych już czujników w rączce), którego zadaniem jest kontrola pracy urządzenia. Jest to zaś o tyle niezbędne, że przy uzyskiwanych siłach i bez ewentualnej kontrakcji człowieka joy ten byłby w stanie samodzielnie... się polamać.



„scentrował”! Już sam ten drobiazg wzbudził we mnie podziw, który w chwilę później przerodził się w bez mała euforię. Oto

No i właśnie - kontrakcji. Na dwóch z trzech wchodzących w skład zestawu płyt umieszczono jedną z fenomenalnych, obsługiwanych przez system Force Feedback gier: Interstate 76. Teraz już bardzo krótko:

rzeczywiście jest fenomenalnie! Otóż każdy wstrząs samochodu na ekranie ma teraz swój siłowy, rzeczywisty odpowiednik w zachowaniu się joy'a! Oczywiście, im bardziej natężone „prace” wykonuje samochód, tym mocniejsze są wychylenia rączki. Ogólnie rzecz ujmując: jazda poboczem bez któregośkolwiek z kół połączona z intensywnym ostrzeliwaniem się z jednego z Creeper'ów miała wspaniałą, kompletnie nieoczekiwany efekt - zaczęła boleć mnie prawa ręka. Można rzec: tę walkę odczułem zupełnie namacalnie! Warto jednak wspomnieć, że na szczęście istnieje możliwość „zoptymalizowania” i „upersonalnienia” mocy impulsów.

I na sam koniec próba odpowiedzi na nasuwające się pytanie - czy Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro jest urządzeniem niezbędnym każdemu graczowi? No cóż - na pewno warto byłoby mieć taki gadżet. Jednak, jak na razie, jego zakup łączy się niestety z dwoma znaczącymi minusami. Pierwszy z nich to fakt, że komplet Force Feedback + pełna pasująca do joya gra jest po prostu bardzo kosztowny - około 700 złotych. Drugi natomiast to to, że urządzenie to wydaje się być mocno nietrwałe. Już bowiem po kilku dniach intensywnych testów dał się zauważyć pewien „regres sił” - dość często raczej WYDAJE SIĘ, że on chce coś zrobić, niż rzeczywiście ODCZUWA SIĘ efekty tej chęci. Najtrafniej ujął to Alex - „na początku kopał mocniej!”. Być może jednak to jedynie nasze odczucie; może po prostu przyzwyczailiśmy się do niego. Tak czy inaczej jednak wciąż działa.

I już naprawdę na zakończenie: joy'e Force Feedback to jak na razie jedynie prototypy. Z całą pewnością jednak wytyczają drogę innym tego typu urządzeniom. Można by rzec: najtrudniejsze już za twórcami. Teraz wypada jedynie czekać... i mieć nadzieję, że już niedługo gadżety takie zagospodzą na stałe pod strzechami! PS. Poinformujemy Was, gdy Sidewinder „zakończy funkcjonowanie”, na co się w najbliższej przyszłości jednak raczej nie zapowiada... A tymczasem czekamy już na kierownicę z Force Feedback'iem. To cudo + TOCA Touring Car Championship... - to dopiero będzie jazda!

Ankieta - wyniki c.d.

W ubiegłym miesiącu podaliśmy Wam pierwszą część opracowanych wyników ankiety ogłoszonej na łamach CD-Action. Tym razem zamykamy temat. Zapraszamy do zapoznania się z wnioskami Czytelników.

ULUBIENI AUTORZY

Sporo z Was albo nie miało ulubionego autora, albo wpisywało „wszyscy”. Każdy z redaktorów CDA ma grupę swoich fanów, więc nikt z nas nie popadł w kompleksy, a różnice pomiędzy głosami oddanymi na rozmaitych ludzi są wręcz minimalne.

TWOJA OPINIA O CDA

No, tu nie było za dużo miejsca na wpisanie swej opinii, ale kto chciał, ten sobie poradził. W każdym razie Wasze uwagi były ogólnie bardzo pozytywne i aż strach je przytaczać (bez podejrzenia o autoreklamę). Najczęściej powtarzały się opinie: cool, super, najlepsza gazeta, odłot itp.

FORMA GRAFICZNA CDA

Świadomie ograniczyliśmy tu skalę ocen od 1-5, bo sami uważamy, że na „6” (idealna) jeszcze nie zasługujemy. Najczęściej stawialiście nam oceny 4 (33%) i 5 (58%). Oceny negatywne (1 i 2) były wręcz marginalne – coś około niecałych 2%. Od stycznia zmieniliśmy nieco układ graficzny stron, ale mamy nadzieję, że są to zmiany na lepsze.

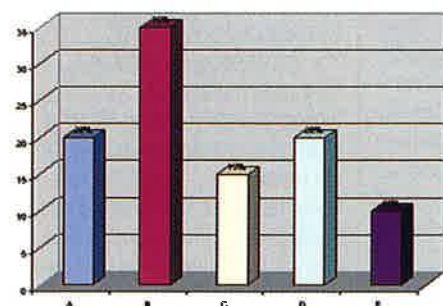
OPINIE O TEKSTACH

Tu mamy mętlik w głowie. Ogólnie chwalicie poziom, tak literacki, jak i merytoryczny, tudzież cenicie ich przystępność i zrozumiałość – ale jeśli chodzi o wady... Jedni piszą „za długie” – drudzy „za krótkie”. Niektórym przeszkadza brak humoru, inni zaś uważają, że przesadzamy z jego ilością. Jedni zarzucają nam łanie wody, drudzy – że niepotrzebnie babramy się w detalach. Co jeszcze się Wam w nich nie podoba: subiektywizm, często końcowa ocena gry, Waszym zdaniem za niska lub za wysoka. No cóż, gdy ten sam tekst czyta i 10-latek i człowiek dwa-trzy razy starszy, budzą one zupełnie różne uczucia. Naturalnie nie ustrzegliśmy się od rozmaitych (i wytykanych nam) błędów w opisach tej czy innej gry – no ale nigdy też nie twierdził, że jesteśmy nieomylni. Ogólnie można powiedzieć, że mimo rozmaitych uwag krytycznych, teksty są naszą mocną stroną.

KUPUJESZ CDA

Jak widać 81% kupuje CDA systematycznie. Pozostałe 19% postaramy się przekonać, że warto dołączyć do większości...

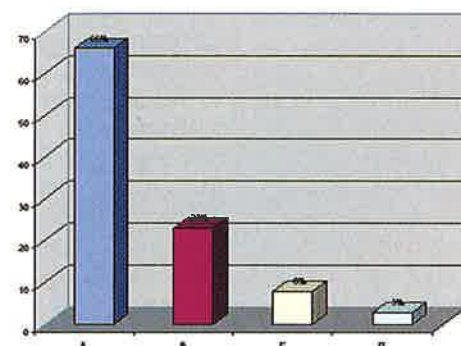
OD KIEDY KUPUJESZ CDA OD KIEDY CZYTELNICZ KUPUJĄ CZASOPISMO



Najwierniejszych i najstarszych stażem czytelników jest 55%. To piękny wynik. Jeszcze bardziej krzepiąca jest wyraźny wzrost dynamiki sprzedaży CDA w przeciągu ostatnich paru miesięcy (30% nowych czytelników, z których aż 10% po raz pierwszy kupiło nas w grudniu). No cóż – nakład nam wzrasta, więc nie kłamiemy... 20% czytelników, którzy kupują nas od pierwszego numeru może nie wygląda tak efektownie – ale to tylko pozór. Należy pamiętać, że nakład pierwszego CDA to około 25% aktualnego – a to oznacza, że te 20% należy tłumaczyć tak: 80% nabywców pierwszego CDA jest nam nadal wiernie... Dzięki!

W TWOJEJ MIEJSCOWOŚCI CDA DOSTĘPNE JEST

DOSTĘP CZYTELNIKÓW DO CZASOPISMA



Wygląda na to, że nie macie specjalnego kłopotu z nabyciem CDA. Bo poprzecz „czasem bywają jakieś problemy” rozumiemy, że np. dany czytelnik spóźnił się z zakupem i nie zastał już CDA w kiosku... Tym niemniej starannie analizujemy rozkład głosów tych czytelników, którzy mają tu problemy i postaramy się poprawić naszą dystrybucję w tych rejonach Polski, gdzie zdarzają się rozmaite „zaciachy”.

JAK OCENIASZ ZAWARTOŚĆ COVER CD

Ogólnie oceniacie pozytywnie. Ale narzekacie też na menu (że mogło być lepsze, z większą ilością bajerków), że za mało pełnych wersji gier (ta opinia od stycznia powinna się nieco zdezaktualizować), że przydałoby się więcej rozmaitych ciekawostek (np. desktopty, filmy, itp.). Z drugiej strony są ludzie, którzy żądają tylko i wyłącznie dem programów. Jak sami widzicie, staramy się eliminować braki (za jakiś czas będzie nowe – lepsze – menu) i uwzględniać Wasze propozycje – na miarę naszych możliwości.

CZEGO CI BRAK W CDA

Trzeciego kompaktu, mangi, większej ilości stron, większej ilości tipsów, dodatkowych działów poświęconych np. X-files, grom karate, strategiom; chcecie więcej opisów gier, kursów (np. programowania), czegoś o Internecie, testy sprzętu – to chyba najczęściej występujące opinie (naturalnie poza tą: „nic mi nie brakuje, jest dobrze tak jak jest”). No cóż, tu nie mamy dla Was specjalnie dobrych wieści, bo: trzeci kompakt i większa objętość =

podwyżka ceny (szczególnie w wypadku kompaktu). Tak czy inaczej, wątpimy by w CDA pojawił się trzeci kompakt. Jeśli zaś idzie o zwiększenie objętości... no, zobaczymy. Dodatkowe działy – całkiem możliwe, że się pojawią, ale raczej nie o X-files czy mandze – wiele razy już mówiliśmy, że to nam jakoś nie pasuje do formuły naszego pisma. Tipsy: zawsze będzie Wam za mało, może nie? Kursy – na dobry początek jest już kurs obsługi FT2. Internet i testy już się pojawiły, na razie w dość skromnym wymiarze, ale... nie od razu Kraków zbudowano. Poczekajcie trochę i zobaczycie, co z tego wyjdzie (mamy ambitne plany, szczególnie gdy mowa o testach sprzętu).

MIEJSCE NA DODATKOWE OPINIE O CDA

Sporo osób nie wpisało nic lub zdecydowało się chwalić nas w sposób podobny do tego, co znajdziemy w „Twoja opinia o CDA”. Ale wyłowiliśmy też takie kwiaki jak np. „idealny materiał na pracę doktorską z zakresu socjologii”, „wspaniała metoda na uspokojenie młodszego brata (daję mu do czytania albo walę CDA po głowie)”, „CuDnA gazeta” itp. (A zabił nas tekst: „eee, ja nie lubię w ogóle czytać”). Chwalicie w sumie nasz poziom edytorski, niewygórowaną cenę (w stosunku do oferowanych atrakcji), 2 krążki, bliską więź z czytelnikami, nieuleganie komercji, brak wazeliniarstwa, przystępność, niewymuszony luz, jakość tekstów. No dobra – kończymy z tymi opiniami, bo aż sami czujemy się zażenowani taką ilością przytoczonych pochwał... W każdym razie one tu dominowały.

Ulubione gry:

FPP	- 39%
Samochodówki	- 36%
Strategie	- 34%
(w tym RTS i gry ekonomiczne)	
Gry akcji	- 30%
(a Tomb Raider, Mageslayer itp.)	
RPG	- 23%
Gry karate	- 21%
Przygodówki	- 19%
Symulacje	- 17%
Sportowe	- 13%
Inne (logiczne, platformówki itp.)	- 12%

Ponieważ sporo osób wpisywało po kilka rodzajów gier, nie zdziwicie się, że w sumie wyszło nam ponad 100%. Wyniki nieco nas zaskoczyły (bardzo wysoka pozycja samochodówek!) i wyciągnęliśmy wnioski z tej struktury Waszych upodobań przy ustalaniu zawartości kolejnych numerów CDA...

Na zakończenie dodajmy, że nie popadliśmy w samouwielbienie z powodu wyników ankiety. Jesteśmy świadomi tego, że odpisali ci, którzy lubią CDA (bo inaczej by go nie kupili), stąd też wystawione nam oceny są w większości pozytywne. Bierzemy na to poprawkę przy analizie wyników. A wbrew pozorom nie jest to sprawa ani prosta, ani szybka. W każdym razie możecie się spodziewać, że za jakiś czas w CDA nastąpią pewne zmiany, będące bezpośrednim efektem Waszych wypowiedzi...

Wszystkim, którzy nadesłali nam ankiety – wielkie dzięki. Ale to nie wszystko. Wylosujemy 10 osób, które otrzymają od nas atrakcyjne upominki. Jakie – zobaczycie, gdy otworzycie paczkę... Nie będziecie narzekać. Listę nagrodzonych znajdziecie za miesiąc.

służy do grania

TARGET

! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! gra w sieci i Internecie
NOWOŚĆ! tryb 2 graczy
na 1 komputerze

www.bci.krakow.pl/~target

USER

DE Lyric
GAMES

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl

Baldur's Gate, RPG i dużo Muzyki...

Tym razem serwujemy wam prawdziwą ucztę dla ducha [nie należy mylić z "uchem", choć są powody - Z.B.] - wywiad z Rayem Muzyką. Będziecie zaskoczeni - mimo dziwnie swojsko brzmiącego nazwiska, nie jest on Polakiem. Ma za to inną ważną cechę osobowości: pracuje nad Baldur's Gate - bardzo dobrze zapowiadającą się grą RPG.

BRENDA GARENAU

Powszechna jest opinia, że "rolpleje" robi się z miłości, a nie dla pieniędzy. Szczera to prawda, chociaż zdarzyło się kilka spektakularnych wyjątków od tej reguły. Diablo Blizzarda to w końcu gra sprzedana w setkach tysięcy egzemplarzy, a Ultima Online z Electronic Arts stała się najlepiej zarabiającą produkcją w historii tej firmy. Jednak pomimo owych chwalebnych wyjątków, gatunek RPG został nadal samotnikiem blagającym się gdzieś na peryferiach świata gier komputerowych. A przecież potrzeba o wiele więcej czasu, żeby stworzyć "erpega", niż zaawansowaną strzelaninę czy nawet przygodówkę. Z tego też powodu rzadziej oglądamy premiery w tej kategorii komputerowej rozrywki. Autorzy i producenci "pracujący" w dziedzinie RPG nie dorabiają się też wielkich fortun. Nic więc dziwnego, że "rolplejowy" gatunek rozwija się wolniej niż inne i nie zyskuje specjalnego rozgłosu.

Na szczęście (w dużej mierze dzięki grze Diablo) RPG powraca w wielkim stylu, z konieczności pomagając sobie zapożyczeniami z innych typów gier: strategii, akcji w czasie rzeczywistym i (ależ tak!) strzelankowych nawalek z enginami 3D.

Baldur's Gate tworzony przez BioWare dla Interplaya (premierę przewidziano na późną wiosnę 1998!) jest tego ewidentnym przykładem. Jest w niej wszystko: od sposobu, w jaki postacie oddziałują na siebie (znamy to z Jagged Alliance), aż do skryptowego AI (wypróbowanego w wielu strategiach, na przykład w Myth), a pomimo tego gra nie narusza zasad czystego RPG wiernego AD&D (Advanced Dungeons & Dragons).

W tym wywiadzie dr Ray Muzyka, producent Baldur's Gate i jeden z założycieli BioWare, opowiada o nadchodzącym tytule, wzlotach i upadkach gatunku RPG i o tym, co ma nastąpić.

CD-Action: Wygląda na to, że RPG chwilowo został zepchnięty na margines w biznesie. Chociaż z drugiej strony widać tu spore ożywienie. Szczególnie gry w stylu Baldur's Gate, które swoją specyfiką

wstrząsają troszkę podstawami gatunku. Dlaczego gry RPG nie cieszą się należną im sławą?

Ray Muzyka: Mam pecha, bo moim ukochanym gatunkiem gier są rolpleje. Grałem już chyba we wszystkie produkcje tego typu, które kiedykolwiek ujrzały światło dzienne. I wiem co sobie myślę - RPG nigdy nie zginął. Zawsze było zapotrzebowanie na takie gry. Ale rzeczywistość nie jest łatwo je tworzyć. Bardzo często zespoły pracujące nad danym tytułem erpegowym są relatywnie liczne (zwłaszcza w porównaniu ze strzelankami 3D), a do tego dochodzi żmudny proces testowania i poprawiania sztucznej inteligencji. Przez ostatnie lata dał się zaobserwować wielki pęd ku grom w stylu Quake'a lub Warcrafta. Dopiero teraz biskie ukończenia są ambitne przedsięwzięcia, na które trzeba było poświęcić mnóstwo czasu (z Baldur's Gate włącznie). Zanoszą się na to, że wkrótce pojawi się sporo dobrych gier RPG. Wiem, że Interplay ma potencjalne hity. Z tego, co przychodzi mi w tej chwili do głowy, na pewno trzeba wymienić Fallouta i innego RPGa umiejscowionego w świecie Planescape. Gatunek nie jest martwy. Trzeba raczej powiedzieć, że cisza spowodowana była tym, że developerzy pracowali w pocie czoła nad składaniem w jedną całość swoich dzieł. Chciałbym już położyć na nich swoje łapy i pograć w te cuda.

CD-Action: Oczywiście, praca w tak dobrze znanej firmie jak TSR (twórca systemu Advanced Dungeons & Dragons) może deprymować, ale daje też potężną satysfakcję, bo przecież macie całą masę fanów. Jakie są wady i zalety takiej sytuacji? Jaka jest twoja filozofia twórcza?

RM: Naszą podstawową troską było cały czas pozostanie wiernym duchowi gry zapisywanej piórem na kartce. Jesteśmy tu, to znaczy w BioWare, zagorzałymi fanami AD&D. Pewna grupa ludzi w naszym biurze ciągle gra w dość dziwną kampanię (zważywszy na to, nad czym pracują w ciągu dnia) i naprawdę zaczynamy czuć, że od dawna nie było

Po prawej: Ray Muzyka w swoim przytulnym (za koleś polarym) biurze.



dobrej gry w systemie AD&D. Hity znane z przeszłości były z pewnością niesamowicie dobre, ale dzisiaj zaczynają już się starzeć. W dodatku (nawet w takich grach) nigdy nie można było dokonać wielu rzeczy, które są na porządku dziennym w "pisanej" wersji AD&D. Mamy nadzieję, że uda nam się zmienić ten stan rzeczy. Następnym naszym celem jest stworzenie wrażenia pełnego uczestnictwa i to w stopniu nigdy dotąd nie osiągniętym. Postaramy się, żeby gracze uwierzyli w to, że unosi się nad rozległym światem i z wysokości pomaga swoim postaciom w manipulowaniu nim. Kiedy uda nam się osiągnąć te dwa cele, Baldur's Gate będzie komputerową grą AD&D, ale w pełnym tego słowa znaczeniu - będzie takim RPG, jakie znaliśmy tylko z kartek.

CD-Action: Kiedy tak słucham Ciebie opowiadającego o rolplejach, nie mogę wyjść z podziwu, że trafiście do gier prosto ze studiów medycznych. O ile wiem, jesteście we trzech w BioWare prawdziwymi lekarzami. Czy to prawda?

RM: Nie będę ukrywał, że tak właśnie jest. Wszyscy z naszej trójki, czyli ja, Greg Zeschuk i Aug Yip ukończyliśmy studia medyczne w 1992 roku i zaliczyliśmy staż w 1994. Nabyliśmy firmę na początku następnego roku, bo zdaliśmy sobie sprawę, że możemy robić gry komputerowe i animacje. Ciągłe jednak praktykujemy jako normalni lekarze i "zaliczamy" parę klinik w tygodniu. Większość czasu spędzamy oczywiście w BioWare. Mamy siedzibę w Edmonton, Alberta w Kanadzie i wiesz co - zimą jest tu naprawdę zimno! (serdeczny śmiech).

CD-Action: Wielu powiedziałoby, że to jest bez sensu: męczyć się ze studiami medycznymi i spędzać godziny na nocnych dyżurach podczas stażu, żeby zaraz potem uciec do gier komputerowych. Jak to się stało, że ze szpitala przeniosłeś się do lochów (ang. dungeons)?

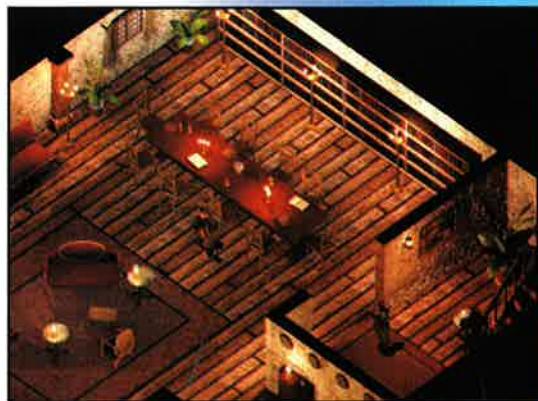
RM: No cóż, Greg i ja zrobiliśmy parę edukacyjnych programów medycznych w czasie naszych studiów (z pomocą Auga, który zajmował się operacją artystyczną), ale od tej pory niewiele zdziałaliśmy w branży edutainment (ang. education + entertainment, czyli edukacja + rozrywka). Naszą prawdziwą i jedyną miłością były od zawsze gry komputerowe. Graliśmy i programowaliśmy kiedy tylko nadarzała się okazja. Kiedy spotkaliśmy kilku utalentowanych programistów piszących wczesny kod do Shattered Steel, chwytałyśmy w locie okazję, żeby realizować swoje marzenia. Shattered Steel była naszą pierwszą gierką i chociaż dobrze się rozeszła w pierwszej serii (ponad 100 000 kopii do tej pory), w porównaniu z Mechwarrior II Mercenaries wydanym w tym samym tygodniu, jej sprzedaż wyglądała marnie. Skompletowaliśmy zupełnie nowy zespół do realizacji następnego zamierzenia - przy produkcji Baldur's Gate uwiija się naraz ponad trzydzieści osób. Natomiast zespół, który ukończył Shattered Steel skoncentrował się na nowym engine 3D do naszej kolejnej gry.

CD-Action: To znaczy...

RM: ...to znaczy "póki co, niech to pozostanie tajemnicą, ale niebawem dostarczymy zainteresowanym pierwszych szczegółów". Tymczasem robimy nie tylko gry. Zajmujemy się animacją telewizyjną i filmową. Obecnie razem z Gregiem zarządzamy firmą i planujemy wszystkie nasze projekty. Tak, tak - minęły już dla nas czasy programowania. Nie ma co, prowadzenie średniej wielkości przedsiębiorstwa i realizacja projektów podobnych do Baldur's Gate pochłaniają masę czasu. Muszę dodać w tym miejscu, że naszym wydawcą jest i zawsze był Interplay. Wiele im zawdzięczamy: szczególnie Feargus Urquhart i Brian Fargo byli dla nas bardzo życzliwi. Interplay to wspaniały partner do współpracy i bardzo dobrze



traktuje swoich developerów. Ma przy tym utalentowanych ludzi. Mój współpracownik z Interplaya, Chris Parker, udowadnia to każdego dnia. My w BioWare robimy całą zawartość gry, oprawę plastyczną, fabulę i programowanie, oni opracowują dźwięk, QA i zajmują się marketingiem, kontaktami z prasą oraz dystrybucją. Greg i ja wiele się nauczyliśmy i nadal się uczymy. Naszą największą zasługą jest umiejętność zbierania i utrzymywania razem najlepszych ludzi w branży. Nasi pracownicy są zdołni i twórczy. Tak szczerze mówiąc; to wszystko zawdzięczamy tylko im.



CD-Action: Jaka jest historia gry Baldur's Gate? Zrobiliście coś inaczej niż inni, czy tak?

RM: Opowieść jest bardzo zaangażowana i faktycznie różni się od innych. Są dwie linie fabuły biegnące przez całą grę, ale wpływają na siebie wzajemnie, żeby przy końcu zbiec się w jedną całość. Pierwsza fabuła to właściwie dążenie do samoświadomości. Musisz się dowiedzieć, kim jest główny bohater. On (albo ona) zaczyna w klasztorze, jest sierotą z nieznaną przeszłością w "spadku". Ale w tej postaci jest coś wyjątkowego i szybko przekonasz się o tym w trakcie gry. Druga fabuła też jest nieco inna od tradycyjnej "zabili go i uciekli". Coś lub ktoś zanieczyszcza stal przesyłaną na Wybrzeże Mieczowe. Może to nawet nie wygląda zbyt groźnie na pierwszy rzut oka, ale armie dwóch głównych miast w tej części królestwa szykują się do wojny. Oba obwiniają się wzajemnie o zanieczyszczenie stali, podejrzewając spisek mający na celu osłabienie armii Wybrzeża. Miecze i tarcze pękają i nie mogą być naprawiane. Rolnicy nie mogą odnawiać swoich narzędzi, a bez produkowanej żywności podczas nadciągającej zimy wszystkim zagraża głód. Historia kończy się zupełnie inaczej, ale nie mogę odkrywać jeszcze wszystkiego, bo to w końcu gra w trakcie produkcji...

CD-Action: Z przyjemnością zauważam, że zanoszą się na RPG-a w dobrym, tradycyjnym rozumieniu tego gatunku, czyli z wieloma postaciami. Słyszałam jednak, że tylko jeden z bohaterów znajduje się pod kontrolą gracza (który zresztą sam sobie tę postać generuje). Reszta to NPC. Czy to prawda? Aha, podobno coś interesującego majstrujesz przy AI...

RM: Prawdę mówiąc, to wszystkie sześć postaci znajduje się pod twoją kontrolą. Pięć z nich zaczyna jako NPC, ale gdy

tylko dołączą do ciebie, natychmiast stają się PC. Jedyną różnicą między tą pierwszą postacią i tymi, które dołączają do ciebie leży w sztucznej inteligencji. Tak jak to przed chwilą powiedziałeś. Oddziaływują na otoczenie i to w sposób nieprzewidywalny. Gra będzie się bardzo różnić w zależności od tego, kto jest w twojej grupie. Niektórzy są źli, inni dobrzy. Niektóre postacie nie lubią się wzajemnie, a inne są uparte. Zatem nawet kontrolowanie ich może doprowadzić do nieoczekiwanych następstw: postacie mogą się wzajemnie atakować albo odmówić opuszczenia pola walki, albo przeciwnie - osłabiać morale, jeśli są tchórzami. Dajmy

do opartej na oddziale grze, bardzo podobnej do scenariuszy pisanych, w których oddział pokonuje wspólnie przeciwności losu. Potrzebujesz specjalistów do realizacji takiego scenariusza. Magowie, kapłani, wojownicy, złodzieje i inne postacie są niezbędne do sukcesu. Takie same podejście zaproponowaliśmy w trybie multiplayer, który wypuścimy w tym samym czasie, co tryb dla pojedynczego gracza. W wersji sieciowej jesteś pojedynczym graczem, ale zamiast innych postaci występują żywi uczestnicy gry...

CD-Action: A co z walką? Tu też ma być inaczej? Pozwolisz sobie na oba systemy: gra w turach i czas rzeczywisty. Takie podejście wywołało sporą debatę między graczami gustującymi w strategiach jakiś czas temu. Dlaczego zdecydowałeś, że będą obie możliwości w grze?

RM: Gra może być zatrzymana, co z natury rzeczy zmienia ją w rozgrywkę w turach i to w dowolnej chwili. Decyzję uczynienia z Baldur's Gate w zasadzie rozgrywki w czasie rzeczywistym była bardzo złożona. Głównie wzięło się to stąd, że komputer posiada o wiele większe zdolności obliczeniowe niż człowiek. Jest w stanie podliczać wszystko, co robią różne postacie w danym momencie i korygować ich poczynania. To pozwoli wszystkim uczestnikom grupy na najbardziej efektywne zachowanie w walce. Jednak jeśli jesteś niezadowolony z tego, co robi jakaś postać, możesz wyłączyć sztuczną inteligencję albo nawet ręcznie sterować wszystkimi postaciami.

CD-Action: Wiesz Ray, od dawna siedzę w RPG-ach i zawsze miałam problemy z czasem rzeczywistym i sposobem naliczania punktów w początkowej rozgrywce. To raczej przypomina zawsze gimnastykę z myszką niż cokolwiek innego. A jak ty rozwiązałeś ten problem?

RM: Używamy osobistej tury inicjującej, która ma tę samą długość dla wszystkich postaci i potworów. Jest ona identyczna z tym, co mieliśmy w AD&D, z tą tylko różnicą, że tura osobista jest krótsza: 3 do 6-ciu sekund zamiast jednej minuty. Tury nie są symultaniczne, czyli nie mają miejsca w tym samym czasie. Każdy

potwór i postać mają swoją turę otwierającą. Wszystko dobrze działa w engine i czyni rozgrywkę szybszą. W każdej chwili można jednak zatrzymać grę i ręcznie przypisywać cele albo rzucać czary. Jedni mogą woleć robić to przez całą grę, a inni może nawet wcale nie spróbują. Wszystko będzie zależało od sytuacji i indywidualnych preferencji gracza. Chcemy dać dużo swobody i niczego do końca nie narzucać. Wiele opcji można sobie skonfigurować i wszystkim można sterować za pomocą gorących klawiszy (hot keys), które zresztą też można samemu określić.

CD-Action: Czy zamierzasz, dzięki charakterowi Twojej wersji multiplayer, zbliżyć się do świata znanego z Ultima Online?

RM: Nie, nie... Całkowicie nie. Single i multiplayer opierają się na tej samej fabule. Trochę podobnie do Diablo, z tym, że w Baldur's Gate rozgrywki w trybie multiplayer nie są przypadkowe.

CD-Action: A czy można przenosić postacie z trybów solowych i multiplayerowych?

RM: Nie. To wytrąciłoby je z równowagi. Pomyśl o trybach solowym i sieciowym jak o różnych zdjęciach z tej samej gry, ale granej przez różnych ludzi. Tak jak nie można przenieść postaci z jednej gry solowej do drugiej granej przez kogoś innego, podobnie nie da się sensownie umieścić postaci z rozgrywki solowej w trybie multiplayer. W obu trybach "opowiadana" jest taka sama historia, ale różnica tkwi w rozróżnieniu na żywych graczy i tych z AI. W grze solowej możesz kontrolować poczynania postaci ze sztuczną inteligencją.

CD-Action: W samym sednie dobrego RPG tkwi jego engine...

RM: Jeśli o tym mowa, to jesteśmy bardzo dumni z naszego "silnika". Nawet go opatentowaliśmy. Nazywa się BioWare Infinity Engine (TM) i wyprodukowaliśmy do niego zestaw narzędzi umożliwiających łatwe powtórne wykorzystanie. Z jego pomocą zrobimy mission pack, a Interplay wykupił od nas licencję na zrobienie następnego RPGa.

CD-Action: Mówiliśmy już o trybie walki, a jak ma się sprawa z magią?

RM: W grze jest około 100 różnych czarów. Wszystkie pochodzą z księgi źródłowej AD&D. Do tego trzeba doliczyć około 60 potworów. Mamy jakieś 20 różnych animacji potworów, ale występuje całkiem dużo podtypów wielu monstrów. Wszystkie mają typowe dla siebie dźwięki, kolory i zupełnie różne skrypty AI. Przy tym setki rozmaitych przedmiotów i około 200 000 słów napisanych do dialogów. Ale ogólnie - tak, system czarów w Baldur's Gate jest taki jak w AD&D. Jeden czar może być rzucony w czasie jednej tury. W zależności od tego, czy czar jest szybki czy wolny, zostanie rzucony wcześniej lub później w turze otwierającej. Czary mają taką samą moc i czas trwania jak w źródłowej księdze AD&D. Poza tym imponujące są rozmiary świata: blisko 10 000 terenów w wymiarach 512X384, wszystkie w 640X480, 16-to albo 24-ro bitowa grafika. To są fakty.

CD-Action: Mówisz już o kontynuacji, To trochę zaskakujące, bo przecież cała grafika jest w stanie pre-renderowania. Dacie radę ruszyć w ciągu trzech miesięcy?

RM: Mamy już story, pomysł, projekt i modele przygotowane do pierwszego pakietu misji. Będziemy gotowi zanim sama gra zostanie wypuszczona do sprzedaży. Tak chcemy zrobić, chociaż zdajemy sobie sprawę, że testowanie i poprawki mogą zająć dużo czasu. Misje mają z założenia dać graczowi szansę kontynuowania przygody zanim pełny sequel ujrzy światło dzienne.

CD-Action: Co chcieliście osiągnąć, kiedy to wszystko zaczynaliście?

RM: No cóż, chcieliśmy zrobić taką grę RPG, w którą zawsze sami mieliśmy ochotę zagrać i wierzę, że nam się to uda. Szkoda, że nie będziemy mogli zagrać w nią pierwszy raz - (śmiech) zbyt dobrze znamy świat Baldur's Gate.

tlum. Zbigniew Bański



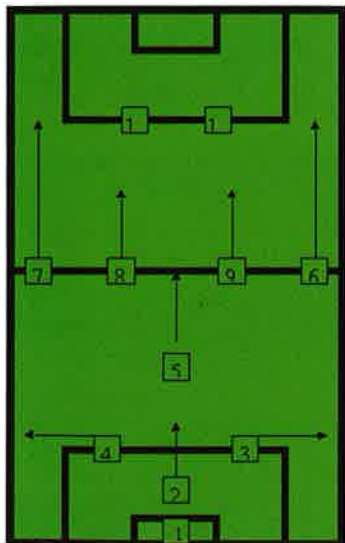
Championship manager cz. 2

Zapewne wielu z Was, początkujących menadżerów, klnie pod nosem i zadaje sobie pytanie: "jak wygrywać w CM2 97/98?". Problemy takie mają również starzy wyjadacze piłkarscy. Dlatego postanowiłem podzielić się z Wami kilkoma poradami na temat "być albo nie być na topie w CM2 97/98". Zacznę od rzeczy najważniejszej czyli ...

ELD

BUDOWY DRUŻYNY I TAKTYKI

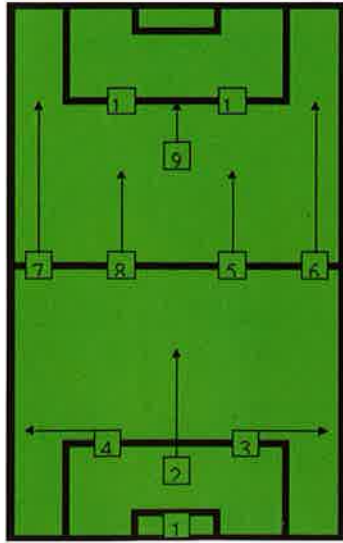
Mając słabą drużynę, dzięki zastosowaniu odpowiedniej taktyki można pokonać nawet najlepszego. Z



drugiej strony dysponując samymi gwiazdami łatwo jest dostać łupnia od totalnych "leszczy". Dlaczego tak się dzieje? Jest kilka powodów: zgranie (lub nie), forma piłkarzy, kontuzje etc. Pierwszą z rzeczy, które musimy posiadać jest wizja naszej drużyny, a kolejną - CIERPLIWOSĆ. Objaśnię to na swoim przykładzie. Obejmując Real Madryt zrobiłem małe trzęsienie ziemi. Sprzedałem szesnastu zawodników, kupiłem osiemnastu. Robiąc "zakupy" kierowałem się dwoma zasadami: wiek i umiejętności - nazwiska się nie liczyły. Nabywając małolátów miałem gwarancję, że razem pogiercują kilkanaście lat. Jedynym ich mankamentem była skuteczność, ale to na szczęście przychodzi z wiekiem.

Kolejną sprawą było obmyślenie taktyki. Tutaj poszedłem trochę na łatwiznę, stosując "swoje" ustawienie z poprzedniej wersji CM2 (patrz rysunki). Ponieważ czasami szło jak po grudzie, stosowałem również ofensywne 5-3-2, koniec końców wróciłem jednak do swojego ustawienia i po półtora roku gry (cierpliwość!!!) zacząłem gromić wszystkich rywali po kolei.

Ukoronowaniem słusznego wyboru było wyjazdowe zwycięstwo w półfinale Ligi Mistrzów z Milanem 3:0. Proponuję każdemu opracować własne ustawienie. Lewym klikiem umieszczamy piłkarza gdzie chcemy, a prawym pokazujemy, jak ma biegać. Teraz wybieramy styl i czekamy na wyniki. Zgranie zespołu trwa różnie, od



kilku tygodni do kilkunastu miesięcy. Na porażki składa się także aktualna forma. Rezygnujcie zawsze z wystawienia swoich "gwiazd", jeżeli mają formę average lub poor. Lepiej wystawić dublera, który będzie walczył do upadłego, niż "gwiazdora" snującego się po murawie. Podobnie ma się sprawa z morale. Rzuć garścią zielonych facetów, który mają morale low, a Twoje wyniki od razu poprawią się. Kontuzje pogarszają naszą sytuację i znów musi minąć kilka spotkań, zanim "nowy" wejdzie do podstawowego składu. W czasie meczu zmian dokonuj około 70 minut. Tu sprawa jest skomplikowana. Musisz wykazać się niezłym wyczuciem. Czasami warto zrobić potrójną zmianę, a nieraz wpuszczać kogoś co kilka

minut. Staraj się mieć na ławce zawsze tych samych rezerwowych i robić co mecz takie same zmiany. Dla tych, którzy są leniwi i wolą komputerowe ustawienia, przygotowałem małą ściągę. Na rysunku nr 1 przedstawiłem moje wyjściowe pozycje, jako styl stosuję Long Ball (zresztą doradzam to każdemu). W razie potrzeby (niekorzystny wynik) przesuwam "orłów" do przodu (rys. 2). No to pora zobaczyć, co oferuje komputer:

ULTRA DEFENSIVE - średnio dobre, przydaje się w pucharach - remis lub nikła porażka;

5-3-2 DEFENSIVE - nieźle, dobra obrona, jedna kontra i masz trzy punkty;

SWEEPER DEFENS. - ciekawe, przynosi czasami efekty;

4-4-2 DEFENSIVE - bezproduktywne;

4-5-1 DEFENSIVE - praktycznie brak skrzydeł, dlatego słabo wypada w ofensywie;

COUNTER ATTACK - bardzo dobre ustawienie, szczególnie na wyjazdach;

5-3-2 FORMATION - nie warto nim grać;

3-5-2 SWEEPER - szkoda czasu;

3-5-2 FORMATION - jak wyżej;

3-1-3-3 FORMATION - zbyt rozciągnięci na boki obrońcy, duże ryzyko straty bramki;

4-4-2 FORMATION - całkiem nieźle, ale środkowi pomocnicy powinni trochę pobiegać w przód;

CHRISTMAS TREE - trochę przypomina Counter Attack, ale jest mniej skuteczne, raczej do obrony;

DIAMOND FORM. - luka w pomocy powoduje problemy przy ataku;

4-3-3 FORMATION - dobre, pod warunkiem, że przemebujemy pomoc i obronę (troszeczkę);

5-3-2 ATTACKING - z komputerowych formacji - najlepsza;

4-4-2 ATTACKING - ponownie luka w pomocy;

4-3-3 ATTACKING - kolejne dobre ustawienie, środkowy pomocnik powinien biegać w przód;

4-2-4 - bardzo ofensywne, aż tak nie warto ryzykować;

ALL OUT ATTACK - nic dodać, nic ująć, jak zawsze w takich przypadkach bramki raczej nie strzelimy, a stracić możemy kilka;

TROCHĘ NAZWISK, CZYLI KOGO KUPOWAĆ?

Zacznę od graczy spoza Unii Europejskiej. Jak wiadomo, tutaj istnieją pewne ograniczenia - może grać czterech w lidze hiszpańskiej i trzech w pozostałych ligach. Dlatego warto kupić tylko czterech obcokrajowców i to takich, którzy będą mieli miejsce w podstawowym składzie. Ze swojej strony rekomenduję brazylijczyków: Roberto Carlosa, Flavio Conceicao, Luizao i Viniciusa (U-21) oraz Jugosłowianina Mijatovica. Co do graczy z UE, to tu możesz poszaleć bez ograniczeń. Najwięcej znakomitych zawodników jest z Francji: Benarabia, Zugna, Ziadi, M. Maurice, Viard, Barul, Christanval, F. Mourice, Jaures, Trezeguet, Micoud. Proponuję także piłkarzy angielskiej U-21: R. Ferdinanda, Wilsona i Owena. Nie zaszkodzi wzmocnić składu portugalczykami Figo, Baia oraz Paulo Sousa.

ZAKOŃCZENIE

Na koniec dwie małe sztuczki. Jeżeli Departament Pracy nie wyrazi zgody (75% gier w poprzednim sezonie) na grę jakiegoś zawodnika spoza UE, zrób mały przekręt. Daj koleśka na Free Transfer i zacznij z nim rozmowy (od razu) na temat gry w twoim zespole. Efekt murowany. Jeżeli chcesz zostać coachem reprezentacji, a nie jesteś "very good", wpisz nazwisko aktualnego trenera tej drużyny. Myślę, że teraz będzie Wam trochę łatwiej piąć się w górę. Czego Wam i sobie serdecznie życzę.

4/98 (4)
maj 1998

Action PLUS

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena: 2.5

Fallout
Fighting Force

Star Wars: Shadow of the Empire

G-Police

i wiele innych plus

Kolejny REWELACYJNY
Action PLUS
już w kioskach

NHL98

Poradnik ten powstał "w rewanżu", za recenzję tej gry w numerze 20 (słaba - ho nie moja, che che). Oprócz porad, jak strzelać bramki etc, opiszę tutaj w paru słowach również zasady gry w hokeja, ponieważ nie każdy w naszym kraju rodzi się z kijem w rękach (nie mylić z baseballowym) i łyżwami na nogach.

ELD

Jak każde dziecko wie (przynajmniej za Wielką Wodą), skrót NHL oznacza National Hockey League, czyli KANADYJSKO-amerykańską zawodową ligę hokeja. Podkreśliłem słowo "kanadyjsko", dlatego że Yasiu popełnił straszliwy błąd, pisząc w recenzji, iż jest to liga amerykańska. Wszak to Kanadyjczycy wymyślili hokej i do tej pory są w niego najlepsi. Przypuszczam, że reakcją prawdziwego Kanadyjczyka na podobną obelgę byłby cios łyżwą w zęby.

ASNY

Są one dość proste. Gra bramkarz plus pięciu hokeistów w polu. Piątkę tworzy dwóch obrońców i trzech napastników. Lodowisko jest podzielone na trzy strefy: dwie obronne i środkową. Obronne są ograniczone liniami niebieskimi, a środkowa przedzielona na pół linią czerwoną. Istnieją w związku z tym

dwa rodzaje spalonych - na czerwonej i na niebieskiej. Spalony na czerwonej ma miejsce wtedy, gdy podamy krążek przez dwie linie. Przykład: podajemy krążek z naszej trzecji obronnej do napastnika stojącego za linią środkową; krążek przelatuje przez niebieską i czerwoną krechę... spalony! Przepis ten ma zostać zniesiony od przyszłego sezonu (na świecie, bo w NHL nie obowiązuje już w tej chwili). Co to w praktyce oznacza? Prawdopodobnie przełoży się to na większą ilość bramek, gra stanie się jeszcze szybsza (czy to możliwe?), a akcje będą bardziej efektowne (ach te kontry!). Spalony na niebieskiej działa na trochę innej zasadzie. Wjeżdżając w strefę obronę przeciwnika należy pamiętać o jednym - najpierw krążek, potem hokeista. W odwrotnym przypadku gwizdek i mamy spalony. Najprostszym sposobem na niebieską jest wstrzelenie krążka w trzecję obronę komputera lub wjechanie w nią zawodnikiem, prowadząc krążek (popatrz najpierw, czy czasem nie ma tam już jakiegoś twojego orla). Zabronione uwolnienie następuje, gdy wybijemy "gumę" z własnej trzecji obronnej do trzecji obronnej przeciwnika. Po tym wydarzeniu za "karę" mamy wznowienie w naszej strefie. Kar jest także kilka rodzajów. Najpopularniejsza jest "kara mniejsza dwuminutowa", dostaje się ją za praktycznie każde przewinienie. Rzadziej można otrzymać "karę podwójną dwuminutową" za grę wysokim kijem lub uderzenie kijem. "Karę meczu" lub "pięć-minutowkę" dostajemy za bijatykę. Przyznaję, że z tą pierwszą się jeszcze w NHL98 nie spotkałem. Wszystko jasne?

OBRONA

Obrona ogranicza się do trzech sposobów. Pierwszym jest blokowanie strzałów. Wystarczy znaleźć się w odpowiednim czasie, w odpowiednim miejscu. Ot i cała filozofia. Drugim sposobem jest blokowanie przeciwnika. Doganiamy frajera z tyłu i zaczynamy zahaczać go kijem. Czasami można powędrawać na ławkę kar, ale opłaca się ryzyko. Kolesiowi skutecznie blokowemu trudno oddać strzał, a może zgubić krążek. Na koniec to, co tygrysy lubią najbardziej: bodiki (body checks). Najlepiej atakować z przodu z rozpędu (krótkiego, dozwolone są dwa odepchnięcia łyżwą, inaczej - kara). Przeciwnik pada od razu na łód. Grając w "penalty killing" wybijaj krążek na oślep. Zyskujesz kilka cennych sekund, chociaż osobiście wolę szybką konterkę i bramkę zdobytą przy liczebnej przewadze przeciwnika. Staraj się nie dopuścić do założenia przez komputer "zamka". Nasi obrońcy często-gęsto wtedy się kładą i zanim podniosą swe cztery litery, pada gol.

ATAK

Atakować i zdobywać bramki chyba każdy uwielbia. Dodatkowo w NHL98 o tę przyjemność jest bardzo łatwo. Na najprostszym levelu (rookie) bramka pada praktycznie po każdym strzale. Najlepiej z ostrego kąta. Na dwóch kolejnych poziomach róbć tak: spowodujcie wznowienie we własnej trzecji obronnej. Po wygranym wznowieniu szybkie podanie do napastnika. Pojedź wzdłuż



bandy, na wysokości pola wznowień w trzecji komputera (takie czerwone kółko) skręć wzdłuż bramki trzymając klawisz strzału. Kiedy bramkarz się rozjedzie, zasłaniając "parkanami" lukę między nogami (bez skojarzeń), puść klawisz. Możesz się już cieszyć! To samo rób, jeżeli odbierzesz "gumę" przeciwnikowi. Trudniej jest grać w "power play". Obrońcy skupiają się wokół swojego bramkarza, atakując napastników w ostatniej chwili. Jedyny sposób to naparzenie spod niebieskiej linii i czyhanie na dobitkę. Atakując, pamiętaj, aby nie wjechać w pole bramkarskie (takie niebieskie półkole) bo takie zagranie w 99% kończy się dwiema minutami za "interference", czyli przeszkadzanie. Chociaż oglądając NHL nie widuję, żeby za coś takiego ktoś wędrował na ławkę. Widocznie komputerowi sędziowie są bardziej restrykcyjni. Zdarzyło mi się nawet, iż mój hokeista zarobił "interference" po strzeleniu bramki przejechał przez to pole. Blazenada!

OGŁADAJ TV

Tych, którzy zainteresowali się ligą NHL zachęcam do oglądania na NBC programu "Power Week", czwartek godzina 21. Naprawdę warto!!!

Sub Culture

Sub Culture jest jedną z ciekawszych gier, jakie zostały ostatnio wydane. Łączy ona w sobie kilka gatunków, co sprawia, że ma masę zwolenników. Pływając matą łodzią podwodną można znaleźć sobie masę różnych zajęć, poczynawszy od handlu, a skończywszy na walce zbrojnej. W poniższym tekście postaram się rozpatrzyć ważniejsze zadania oraz problemy, które może w trakcie zabawy napotkać gracz.

PAVIUS

POCZĄTEK

Grę rozpoczynamy wyrzuceni gdzieś na głęboką wodę, którą władają dwie nacje. Popływamy trochę po najbliższej okolicy, znajdziemy się w jakimś mieście. Tam możemy zrobić sobie przystanek i przyjrzeć się innej "części" programu. Po zatrzymaniu się w pierwszym lepszym mieście zauważymy, że nasze konto jest puste, łódź praktycznie nie ma porządnego wyposażenia, i że ktoś oferuje nam misję, dzięki której możemy zarobić kilkaset kredytów. W każdym mieście znajduje się również komis, w którym

możemy kupować nowe zabawki do naszej łodzi oraz sprzedawać te niepotrzebne. Prócz komis jest również giełda towarowa. Można na niej kupować i sprzedawać surowce oraz to, co można z nich wykonać. W tym właściwie momencie decydujemy się, co chcemy dalej robić.

WYPOSAŻENIE MAŁEJ ŁODZI PODWODNEJ

Do podstawowego jej wyposażenia zaliczyć można: zewnętrzny reflektor, Suck-O-Matic, czyli duży odkurzacz oraz Zapper - działko elektryczne. Na początku mamy niezbyt wiele zabawek, ale zawsze można sobie coś ciekawego dokupić. Przeważnie będziemy zaopatrywać się w to, co będzie potrzebne do wykonania następnej misji, ale już na samym początku radzę

kupić magnes. Jest niedrogi, a przy tym bardzo potrzebny do zbierania różnych metali. Następną ciekawą rzeczą niezbędną w dalszej grze jest wyrzutnia rakiet oraz rakiety do niej. Sama wyrzutnia jest droga, ale kupuje się ją tylko raz, natomiast jeśli chodzi o rakiety, to niektóre z nich są drogie, a niektóre tanie. Na zwykłe rakiety może sobie pozwolić prawie każdy, są one sprzedawane w pakietach po szesnaście, natomiast samonaprowadzające są o wiele droższe i na dodatek są pakowane po cztery sztuki. Ponieważ w każdej chwili jesteśmy narażeni na ataki ryb, piratów oraz drobne stłuczki, dobrze jest się zaopatrzyć w pozycję "naprawa tarcz ochronnych". Lepiej ją nabyć zanim stracimy wszystkie kredyty, bo naprawa tarcz jest

możliwa praktycznie wszędzie tam, gdzie dokujemy; jednak nie znajdziemy ich w każdym sklepie. Fajnie się wymienia wszystkie te cudaczki, ale przecież trzeba za nie zapłacić, a żeby wydawać forszę, trzeba mieć najpierw co sprzedać. Najlepszym sposobem na zdobycie towaru jest:

EKSPLLOATACJA ZŁOŹ

Pierwszą misją zleconą przez władze będzie zdobycie radioaktywnych kryształów mocy, które są źródłem energii podwodnych miast. Jak na początek jest to niezły sposób na zarobek, więc wybieramy się na tajemniczą wyprawę w ich poszukiwaniu. Znalazienie kryształów nie jest trudne, szczególnie w nocy, bo świecą jak napromieniowane zegarki z Czarnobyla. Aby Suck-O-Matic mógł je wciągnąć, trzeba je rozbić przy pomocy Zappera na drobniejsze kawałki. Jednorazowo można zabrać ze sobą maksymalnie pięć różnych kawałków; dobrze więc, jeśli zakodujemy sobie w szarych komórkach, gdzie zostawiliśmy kawałki minerałów, które nie zmieściły się w łodzi. Potem towar sprzedajemy na giełdzie towarowej. Teraz kupujemy magnes, montujemy go w miejsce Suck-O-Matic i wybieramy się na poszukiwanie... kapsli od butelek z piwem, aluminiowych puszek, drobnych monet itp. (czego te olbrzymy z góry nie wyrzucają do wody). Dla takich małych ludzików jak my są to olbrzymie złoża i możemy z nich zrobić np. kilkaset nowych rakiet. Niestety, kiedy weźmiemy np. taki ogromny kapsel na hol, sterowanie naszą łodzią będzie utrudnione. Na dodatek materiał ten trzeba dostarczyć najpierw do przetwórci, a dopiero potem udać się na giełdę, aby odebrać należne kredyty. Najbardziej opłacalne jest zbieranie pereł. Ich cena jest bardzo wysoka, ale ciężko jest znaleźć małże, w których znajdziemy te skarby, w dodatku małże mają to do siebie, że lubią się zamykać i nie zawsze chcą się otworzyć. Niestety perły są skupowane tylko w wybranych miastach. Wiele ciekawych rzeczy można znaleźć w różnego rodzaju podwodnych jaskiniach, obniżeniach terenu i w innych zakamarkach, np. w starym zatopionym bucie trafimy nieraz na kapsle i monety. Zdobyte z wielkim trudem towary wypadaloby gdzieś "opchnąć", a do tego celu najlepiej nadaje się miejska-

GIEŁDA TOWAROWA

Praktycznie każde miasto ma swoją giełdę towarową. Istotą cen giełdowych jest to, że przez cały czas



się zmieniają (powiedział kiedyś makler, zanim go wsadzili za sprzedaż poufnych informacji), więc wybieramy się na małe rozeznanie po okolicznych miastach. Okazuje się, że w różnych miejscach ceny tych samych towarów są inne, czasami znacznie się od siebie różnią, oraz że najwięcej gotówki można dostać za najbardziej poszukiwany towar, na który ciągle jest zapotrzebowanie. Z tego wniosek, że różne towary trzeba sprzedawać w różnych miejscach. Bardziej sprytni i bogaci mogą kupić większą jego ilość po niższych cenach i sprzedać go tam, gdzie jest najdroższy. Handel taki nie jest zbyt opłacalny i niesie ze sobą duże ryzyko. Robiliśmy rozeznanie, a zapomnieliśmy o rafinerii, w której zapotrzebowanie na niektóre towary jest bardzo wysokie i niejednokrotnie można uzyskać za nie całkiem pokaźną sumę. Niestety nie ma tak lekko. Wyobraźcie sobie, że jedziecie mercem klasy E (czy jakoś tak) i do tego ciągniecie przyczepkę wyładowaną złotem, i że właśnie mijacie Pruszków, a przy drodze stoją panowie w dresach. Zgadnijcie, co by się stało? Przypuszczam, że doskonale wiecie. Dlatego jeśli do naszej łodzi przymocowany jest magnes, a do niego np. moneta, to radzę uważać na białe plamki pojawiające się na radarze. Jeśli zbliżają się one do naszej łodzi, to na dziewięćdziesiąt procent będą to-

PIRACI

Ktoś kiedyś powiedział, że najlepszą obroną jest atak (zanim trafił na silniejszego). W przypadku piratów to powiedzonko się nie sprawdza, chyba że mamy na pokładzie kilka rakiet samonaprowadzających. Piraci atakują grupami 3-4 osobowymi, najczęściej są uzbrojeni w zwykłe rakiety. Gdy jesteśmy wyposażeni tylko w Zappera, ciągniemy coś na magnesie, a do miasta jest spory kawałek, wypadaloby zostawić zdobycz (najlepiej w takim miejscu, które po walce łatwo będzie znaleźć) i czym prędzej uciekać do miasta, ale tak, żeby piraci płynęli za nami. Miasta mają własne systemy obronne, które prócz ryb i innych żyjątek "działają" również na piratów.

Wystarczy zważyć bandytów w takie miejsce i pomóc im swoim Zapperem. Bardziej tchórzliwi mogą spróbować szczęścia, ukrywając się np. w starym bucie czy innym zakamarku, ale tam może czekać na nich np. węgorz elektryczny, który prądu raczej nie oszczędza. Kiedy nasza łódka ma na pokładzie kilka rakiet, możemy sobie poradzić z piratami na miejscu (zazwyczaj na jedną łódź piracką przypadają dwie-trzy rakiety zwykle lub 1-2 samonaprowadzające). Po wygranej walce możemy z dumą, pozbijaną łodzią i wcale nie lepszą gębą, popłynąć do najbliższego miasta po to, aby odnowić sobie tarcze ochronne. Powinniśmy robić to po każdej stoczonej bitwie, bo piratów nigdy nie brakuje, a w dodatku zawsze możemy zderzyć się z rybą, żółwiem, konikiem morskim, skalami... (niepotrzebne skreślić). Teraz mamy już kupę szmalu i prawie wszystkie gadzety do naszej łodzi, więc najwyższy czas, aby wypełnić kolejne

ZADANIA

Dokując w jakimś mieście, możemy się zdecydować na wypełnienie jednej z kilkudziesięciu dostępnych w grze misji. Na początku będzie ich niewiele i będą niezbyt skomplikowane, np. wspomniane zbieranie kryształów mocy, wstrzymanie erupcji wulkanu czy likwidacja ryb-mutantów. Z czasem zadania staną się bardziej wymagające. Przed zaakceptowaniem misji musimy zapoznać się z jej celem, czasem jej wykonania i przede wszystkim ze sprzętem, jakiego wymaga. Jeśli nie możemy poradzić sobie z jedną z misji, to lepiej zmienić ją na inną zanim zobaczymy napis "misja nie zaliczona" albo "koniec gry". Uwaga! Podczas wykonywania misji, na czas jej trwania jesteśmy pozbawieni opcji save. Stan gry należy zapisywać dość często i lepiej robić to przed i po każdym zadaniu, bo nigdy nie wiadomo, co nas spotka "za następnym rogiem".

POLITYKA

Rzeczywistość, w której rozgrywa się akcja Sub Culture jest tak samo zepsuta jak nasza Ziemia. Dać komuś palec, a on chce całą rękę. Wykonując kolejne zadania musimy wziąć pod uwagę to, dla kogo pracujemy. Świat, a raczej wody Sub Culture są podzielone między dwie nacje. Część miast należy do jednej, a część do drugiej. Bardzo łatwo można rozpoznać, do której nacji należy dane

miasto - wystarczy spojrzeć na kolor nazwy. Są tylko dwa: dla każdej z nacji. Wykonując zadanie dla nacji A, zbliżamy się do niej i zarazem jesteśmy odrzucani przez nację B. Od nas zależy, czy chcemy, aby między nacjami panował pokój czy wojna. Wykonując misje na przemian dla obu nacji zachowamy pokój. Opowiadając się tylko za jedną z nich, tzn. pracując dla niej, doprowadzimy do wojny. Pamiętajmy, że wojna nie dotyczy tylko nacji A i B, ale również i nas. Będąc w sojuszu z nacją A nie wypadamy naruszać wód terytorialnych B i na odwrót. Wtargnięcie na zakazany dla nas obszar w najlepszym wypadku skończy się poważnymi uszkodzeniami statku, w najgorszym - śmiercią. Radzę żyć w pokoju z obiema nacjami, ale jeśli ktoś lubi ryzyko i ma pieniądze na częste naprawy łodzi, to niech zaczyna wojnę.

TOLERANCJA MIESZKAŃCÓW

Jeśli toczyliśmy właśnie zaciętą bitwę z piratami, inną łodzią czy morskimi mieszkańcami i wpływamy do jakiegoś miasta licząc na pomoc, musimy pamiętać o kilku rzeczach. Po pierwsze musi ono być zaprzyjaźnione. Po drugie musimy ostrożnie obchodzić się z raketami i inną bronią. Wyobraźmy sobie taką sytuację: jesteśmy w stanie wojny z jedną z nacji, atakują nas piraci, wpływamy do przyjaznego nam miasta. Mieszkańcy pomogą nam, ale jeśli kilka razy trafimy w ich chałupy, to nagle zaczną pomagać "wielkodusznym" piratom, którzy chcą się nas pozbyć. Jakie mamy szanse na wyjście z takiej opresji? Odpowiedź brzmi: jak jeden do tysiąca. W przypadku gdy wzrok często nas myli lub gdy wróg jest sprytny, walkę lepiej jest prowadzić na niezamieszkanym terenie. Przeróżne zwierzątka zamieszkujące wody także są w pewnym stopniu tolerancyjne. Jako przykład może posłużyć spokojnie płynący żółw. On sobie płynie, a my walimy w niego z całej pary, tak że aż kadłub trzeszczy. Na początku zwierzątko nic nie robi, ale jeśli przyłożymy mu jeszcze raz, to on nas staranuje albo pogryzie. To samo tyczy się większych ryb - na niektóre z nich należy szczególnie uważać. Wiele żyje w ciemnych głębinach i jak zobaczą coś małego, żółtego i w dodatku świeżącego, to przeważnie wezmą nas za posiłek. Radzę więc uważać na bardziej agresywne stworzenia zamieszkujące wody. Wpływanie między młot a kowadło również nie jest wskazane. Jeśli spotkamy po drodze dwie walczące ze sobą ryby, to lepiej opłynąć je bokiem, bo nigdy nie wiadomo, co im do głowy strzeli.

Więcej tipsów macie na Cover CD (Bonus/Tips); tamże kilka programów z serii "tips-machine". Miłej zabawy.

Croc: Legend of Gobbos (Fox Interactive)

• Wpisz hasło: LLLDRRLDRDLUR
- a przeniesie Cię na ostatni level
na piątej wyspie (a przy okazji doda parę
fajnych rzeczy).



• Wpisz te kody w odpowiedniej wyspie, a Twe życie stanie się dużo
prostsze...

Island 2 - RDLURRURLRURLUD

Island 3 - LURURDDUDUULULUD

Island 4 - RDDURLURDUURLUD

Deer Hunter (WizardWorks)

Wpisz to na "map screen".

dhbambi pokazuje "zwierzynę".
dhstealth zwierzę nie może Cię
zobaczyć.
dhbuckdown zwierzę nie ucieka, jeśli strzeliłeś i chybiłeś



Evolution (Multimedia Channel)

1. Naciśnij CTRL + F
2. Wciśnij: lewy klawisz myszki, Shift, CTRL.
3. Kliknij (dwa razy) na lewym górnym rogu okna dialogowego.
4. Wpisz cheaty, naciśnij Enter.



xocontrolmagic - zwierzę (zaznaczone) wroga będzie
Wasze
xofeedmeseymouria - mapa z ciekawymi rzeczami
xobfam - maksymalne zwiększenie populacji
zaznaczonego zwierzęcia

HELLFIRE (Sierra)

- dodatek do Diablo -

Prosty, łatwy i przyjemny sposób na
wzbogacenie się:

1. Potrzebujesz co najmniej dwadzieścia
tysięcy złotych monet - tyle powinno wystarczyć, ale metoda została
dogłębnie przetestowana dla jakichś siedemdziesięciu...
2. Wszystkie miejsca na ekwipunek muszą być zajęte - jeśli są zajęte
przez monety, to musi ich być dziesięć tysięcy w każdym.
3. Wyrzuć dziesięć tysięcy złota - z JEDNEJ kupki w ekwipunku.
4. Połóż jakiegokolwiek przedmiot w miejscu po monetach.
5. Ponownie wyrzuć złoto - tym razem DZIEWIĘĆ tysięcy.
6. Wyjdź z ekranu ekwipunku.
7. Weź kupkę z dziesięcioma tysiącami - pojawi się komunikat o braku
miejsca w ekwipunku, a złoto z powrotem wylądnie na ziemi. Jeśli
jednak sprawdzisz ekwipunek, to na miejscu tysiąca złotych monet
będzie ich dziesięć, a na ziemi w dwóch kupkach oczywiście nadal
dziewięćnaście. Czyli te dziewięć jesteś do przodu...
8. Z powrotem do punktu 3 i tak w kółko aż do znudzenia...



NHL 98 (EA)

Stwórz gracza pod jedną z podanych nazw
i dołącz do swego zespołu. Teraz zobacz
co się będzie dalej dziać...



John Rix; Mike Smith; Mike MacKinnon;
Funky Swadling; Jay MacDonald; Cory Yip; Andy Harris; Gary Johnson;
Ben St John; Jeff Mair; Juan Jacyna; Jay Bulbrook; Trenton Shumay;
Dejan Stanisavljevic; Tedd Streibel; Victoria Wong; Tom Papadatos;
Troy Church; Phillip Chow; Ted Nugent; Adriano Celentano; Jeff Dyck;
Mark Gipson; Lance Wall; Sissel Tangen; Mark Johnston; Bryce
Cochrane;

Sid Meier's Gettysburg! (Firaxis/EA)

- 1) Naciśnij SHIFT-ENTER
- 2) Wpisz cheata (gdzie U - tips dla Unii, K
- dla Konfederacji)
- 3) Naciśnij ENTER



Wszyscy są ufortyfikowani:

U: Hooker
K: Longstreet

Oddziały nie ulegają panice:

U: Hancock
K: Jackson

Zwiększ doświadczenie:

U: McClellan
K: Beauregard

Zresetuj zegar:

U: Buford
K: Stuart

Większa ilość czasu:

U: Sedgewick
K: Pickett

Wszystkie posiłki naraz:

U: Reynolds
K: Hill

Komputer vs komputer

U: Halleck
K: Halleck

Spanikowane oddziały powracają
do walki:

U: Sheridan
K: Lee

Widzisz wszystkie oddziały:

U: Warren
K: Hotchkiss

Widzisz jakie rozkazy wydaje wróg:

U: Custer
K: Harrison

WAR, INC. (Interactive Magic)

Trzymając wciśnięty Alt wpisz: WAR. Teraz
puść Alt i wpisz:



togglefog	- wyłączony Fog of War
viewmap	- widzisz mapę
lockandload	- przebrajasz wszystkie jednostki (wrogów też!)
quickbuild	- szybkie budowanie
autowin	- niszczy wszystkich wrogów
toggleai	- AI on/off
rearm	- przebrajasz zaznaczoną jednostkę
moremoney	- sporo kasy (i nie tylko kasy)
combo	- brak fog of war, cała mapa, szybkie budowanie, kasa!
veteran	- upgradeujesz zaznaczony oddział
godmode	- God mode
killactiveunit	- niszczy zaznaczony oddział
enemypowerup	- dodajesz wrogowi HQ
showdanger	- pokazuje niebezpieczeństwo
loadunits	- wszystkie dostępne jednostki i struktury
wincampaign	- wygrasz kampanię!

Prenumerata i zamawianie archiwaliów:

1. Należy **BARDZO CZYTELNIC I DOKŁADNIE** wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki "od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy, sześć lub dwanaście numerów), stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Numery znajdujące się w sprzedaży od 3 tygodni (po 20-tym danego miesiąca), należy zamawiać w rubryce "Numery archiwalne". Ceny archiwaliów: nr 3/96 i 4/96 9 zł, pozostałe numery: 12 zł (1/96 - wyczerpany, 2/96 - wyczerpany, 7-8/97 - wyczerpany, 10/7 - wyczerpany). Zamawiając egzemplarz archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 1/98-styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych, wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty wysyłki zamówionych numerów, pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listowych, uwzględniamy zamówienia **WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH**. Zamówienia wysłane w listach **NIE BĘDĄ REALIZOWANE**.
7. Wpłata za miesiąc następny powinna być dokonana do dziesiątego dnia miesiąca poprzedzającego prenumeratę. Innymi słowy: jeśli chcecie otrzymać np. numer majowy, to należy wpłacić przekaz i wpłacić wyliczoną kwotę do dnia 10-go kwietnia. Przekroczenie tej daty powoduje opóźnienia w doręczeniu prenumeraty.
8. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one integralną część czasopisma.
9. Prenumerata zagraniczna 100% drożej.

Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godz. od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
(Daniel Sniegón, tel. 071 343 70 71 w. 333, e-mail: silver.biuro@mikrozet.wroc.pl).
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją, co dokładnie się z nimi dzieje. Zostaną sprawdzone i wymienione na sprawne.

PRENUMERATA

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku każda osoba składająca zamówienie w naszym wydawnictwie dostaje swój PIN czyli numer identyfikacyjny. W razie pytań w sprawach zamówień lub w przypadku następnych zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

linię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne

podpis zamawiającego

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	1	Die Hard Trilogy	PC, PlayStation, Saturn
		Platinum/Fox/EA	
2	2	FIFA: Road to World Cup '98	PC, PlayStation, Nintendo 64, Mega Drive
		EA Sports	
3	3	Tomb Raider 2	PC, PlayStation
		Eidos/Core Design	
4	5	Grand Theft Auto	PC, PlayStation
		DMA/BMG Interactive	
5	4	Micro Machines V3	PlayStation
		Platinum/Codemasters	
6	-	Crash Bandicoot	PlayStation
		Platinum/Sony	
7	7	Destruction Derby 2	PC, PlayStation
		Platinum/Psygnosis/Argentum Collection	
8	10	TOCA Touring Car	PC, PlayStation
		Codemasters	
9	6	Wipeout 2097	PC, PlayStation, Saturn
		Platinum/Psygnosis/Sega	
10	9	Goldeneye 007	Nintendo 64
		Nintendo	
11	8	Cool Boarders 2	PlayStation
		Sony Computer Entertainment	
12	13	Formuła 1 '97	PlayStation
		Psygnosis	
13	-	Soviet Strike	PlayStation, Saturn
		Platinum/EA	
14	-	Snowboard Kids	Nintendo 64
		Nintendo	
15	14	Croc	PC, PlayStation, Saturn
		Fox Interactive/EA	
16	11	Bushido Blade	PlayStation
		Squaresoft/Sony	
17	18	Championship Manager '97/'98	PC
		Eidos Interactive	
18	24	V Rally	PlayStation
		Infogrames	
19	12	WCW Vs NWO	Nintendo 64
		THQ International	
20	15	Quake II	PC
		Activision	

TOP 10 PC

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dziesięć najlepszych gier miesięcznie

1	1	Tomb Raider 2	Eidos/Core Design
2	2	Championship Manager '97/'98	Eidos Interactive
3	5	FIFA: Road to the World Cup '98	EA Sports
4	-	Battlezone	Activision
5	4	Grand Theft Auto	DMA/Take 2
6	3	Quake II	Activision
7	6	Flight Simulator '98	Microsoft
8	7	Jedi Knight: Mysteries of Sith	Virgin/ Lucas Arts
9	9	Age of Empires	Microsoft
10	8	TOCA Touring Car Championship	Codemasters

TOP 10 PLAYSTATION

1	3	Crash Bandicoot	Platinum
2	1	Die Hard trilogy	Platinum/EA/Fox
3	2	Micro Machines V3	Platinum/Codemasters
4	5	FIFA: Road to the World Cup '98	EA Sports
5	7	Grand Theft Auto	DMA/Take 2
6	4	Destruction Derby 2	Platinum
7	6	Wipeout 2097	Platinum/Psygnosis
8	9	Tomb Raider 2	Eidos/Core Design
9	10	Formuła 1 '97	Psygnosis
10	18	Porsche Challenge	Platinum/Sony

Pokwitowanie dla poczty

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
PBG S.A.

Oddział we Wrocławiu
NR 10801633-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
PBG S.A.

Oddział we Wrocławiu
NR 10801633-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

zł gr
słownie złotych
groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
PBG S.A.

Oddział we Wrocławiu
NR 10801633-592-27001-801000-111

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego





可愛

Kłopoty...?

Zaburzenia w koncentracji...?

Brak reakcji na bodźce zewnętrzne...?

Daj się wciągnąć w kolorowy świat **Kawaii**

W najnowszym numerze między innymi:
tajemnice Smoczyc Kul!

Przyłącz się do nas! Czekaamy na **Ciebie!**

Kawaii - magazyn dla **WSZYSTKICH** ludzi
z wyobraźnią wykraczającą ponad przeciętną...

TopWare Programy Sp. z o.o., ul. 1 Maja 18a, 43-300 Bielsko-Biała

Dział handlowy: tel.: (033) 123 001, fax: (033) 124 894, email: sales@topware.pl
Dział sprzedaży wysyłkowej: tel./fax: (033) 123 002

Das Schwarze Auge



Shadows Over Riva

Nieprzystoicie
niska
cena: 49,95 zł



Ostatnia część trylogii **Realms of Arkania**

Po krótkim okresie względnego pokoju hordy Orków znów wkroczyły do Arkanii, zaspokajając swe najgorsze instynkty w mordach i grabieżach. Ich krwawy pochód zatrzymały dopiero mury Rivy – ogromnego nadmorskiego miasta, otoczonego mroczną tajemnicą. Ale nawet najgrubsze mury nie są wieczne...



Ostrze Przeznaczenia



Warkocz Komety

Realms
of Arkania

TopWare.

www.topware.com

Ostrze Przeznaczenia i Warkocz Komety
możesz kupić razem za wyjątkowo nieprzystoicie niską cenę: 49,95 zł!